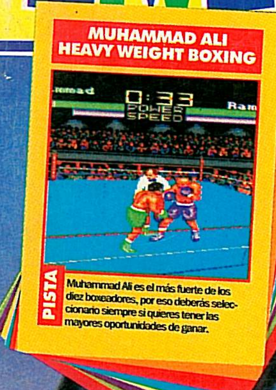
REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA

Mega SEGA

NUMERO 4 • 350 PTA.





REGALO
Los últimos cromos para el CONCURSO

Sonic Spinball
¿EL ULTIMO JUEGO SONIC?

PARQUE JURASICO
Primeras imágenes

BATMAN RETURNS
Estreno en Mega CD

Mazin Wars
VERANO SIN DESCANSO



CURSO DE VERANO

ASIGNATURAS PENDIENTES

Olvida los exámenes. Los nervios. Las noches de insomnio. Los temas odiosos...
¡¡Es la hora del desquite!! Comienza un "curso" donde tú eres el maestro y cada asignatura una experiencia apasionante. Son las "optativas" de SEGA.
Diez Packs autooperativos repletos de acción, juego y diversión.
En Mega Drive, Master System II y Game Gear.
¡Lánzate a por el tuyo!
Este verano, va a ser fuerte de verdad.

SEG
LA LEY DEL

MASTER SYSTEM II



MASTER BASICA
- Consola MASTER SYSTEM II
- Mando de juego
- **SONIC** en memoria

8.600 + iva



MASTER PACK
- Consola MASTER SYSTEM II
- Mando de juego
- **ALEX KIDD** en memoria
- 3 juegos:
- **SUPER MONACO GP**
- **WORLD SOCCER**
- **COLUMNS**

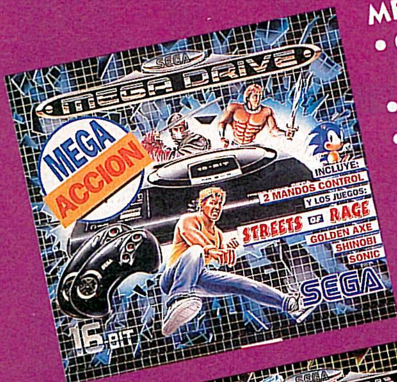
11.200 + iva



SONIC PACK
- Consola MASTER SYSTEM II
- 2 mandos de juego
- **ALEX KIDD** en memoria
- **SONIC**

9.480 + iva

Unitros



MEGA ACCION
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 4 juegos:
- **STREETS OF RAGE**
- **GOLDEN AXE**
- **SHINOBI**
- **SONIC**

23.400 + iva



FLASH PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 2 juegos:
- **FLASH BACK**
- **SONIC**

26.000 + iva



MEGA PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 4 juegos:
- **SUPER HANG ON**
- **WORLD CUP ITALIA**
- **COLUMNS**
- **SONIC**

23.400 + iva



SONIC PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- **SONIC**

19.900 + iva

MEGA DRIVE

GA

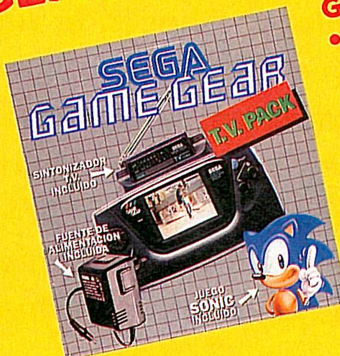
MAS FUERTE

GAME GEAR



GAME GEAR "4 EN 1"
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- 4 juegos:
- **RALLY CHALLENGE**
- **SMASH TENNIS**
- **PENALTY KICK OUT**
- **COLUMNS 2**

17.600 + iva



GAME GEAR T.V. PACK
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- T.V. Tuner para sintonizar nítidamente cualquier canal de T.V.
- Fuente de alimentación
- **SONIC**

26.000 + iva



GAME GEAR PLUS
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- Fuente de alimentación
- **SONIC**

20.265 + iva

CURSO DE VERANO

EDITORIAL

De Vacaciones

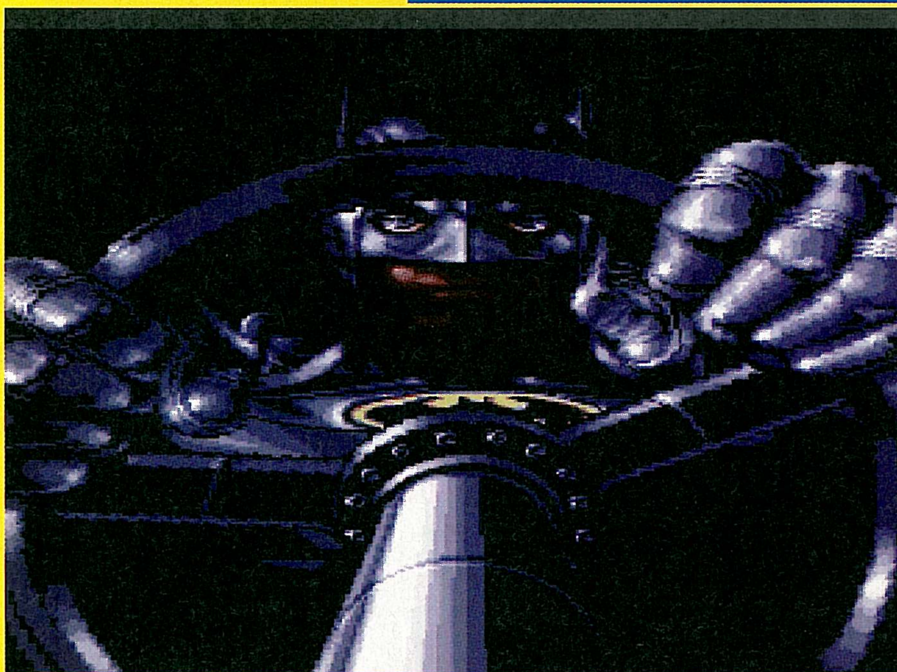
¡Je, je, je! Por fin lo he conseguido, me he hecho con la página del editorial. Os vais a enterar de lo que vale un peine. Dice, primera pregunta a haceros ¿Cómo es que ese mono de nombre Mega Golfo ha conseguido introducirse en las páginas del editorial? pues bien, la primera respuesta es: porque no hay nadie en la redacción, todos se han ido de vacaciones y me han dejado solo, momento que he aprovechado para hacerme con ella.

Segunda pregunta, ¿tú no tienes vacaciones? Pues no, NO tengo vacaciones. Es una verdadera injusticia, yo que quería haberme ido por ahí a molestar al personal de la redacción y hacerles las vacaciones imposibles, ya que ellos me hacen la vida imposible en la redacción y resulta que el que tiene que pringar aquí soy yo: pero esto va a cambiar, en Navidad, pienso marcharme de vacaciones, seguro que a algunos de vosotros os parecerá bien, y algunos soltarán un ¡UF! y se les llenará la boca, pero no os preocupeis, mala hierba nunca muere. Por cierto, alguien ha dejado una nota que, por lo visto, era para el editorial:

"Amiguitos, ahora que nos vamos de vacaciones, os recordamos que nuestro concurso Mega CD sigue adelante y que aún no tenemos ganador para el segundo Mega CD, seguir enviando vuestras cartas con la situación del Mega Golfo en la revista y, eso sí, sin olvidaros del poster, puede que seas tú el que se lleve ese Mega CD que aún no tiene dueño. Por lo demás, esperamos que la revista mejore día a día y os vaya gustando cada vez más. Os volvemos a repetir que esperamos vuestras cartas con sugerencias y críticas. Hasta el mes de Septiembre."

EVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEG
Mega SEGA

DIRECTOR
Fernando López
JEFE DE REDACCION
Oscar del Moral
SECRETARIA DE REDACCION
Pilar Manzanera
REDACCION
LH Servicios Informáticos
Antonio García-Verdugo
Virginia Aranda
Virginia Fernández
AUTOEDICION
DataPress
Alberto Caffaratto
Luis Marín
DIBUJOS * FOTOGRAFIAS
Antonio Perera
Albino López
DISEÑO DE PORTADA
Carlos González-Amezúa
EMAP IMAGES
DIRECTOR EDITORIAL
Julian Rignall
DISEÑO
Osmond Brown
PUBLICIDAD
EMAP IMAGES
Tony Gray
07-44-71-9726700
MP CONSULTORES
Alberto Baquero
C/ Don Quijote, 39 - 2° C
Tno: (91) 534 96 46
Fax: (91) 534 96 57
JEFE DE PRODUCCION
Eduardo Agudelo
FILMACION
DATA PRESS S.A.
FOTOMECANICA
RODACOLOR
LITOSCAN
IMPRESION
COBRHI, SA Industria Gráfica
AJALVIR Tel.: (91) 884 40 18
MARKETING
Marcus Rich
Sarah Hillard
ADMINISTRACION
CONSEJERO DELEGADO
Clive Pembridge
EMAP IMAGES
DIRECTOR GERENTE
Terry Pratt
DIRECTOR DE LA PUBLICACION
Mark Swallow
EMAP España
Ginzo de Limia, 53 - Bajo
28034 MADRID
Faxx (91) 738 70 61
Tno: (91) 378 14 00
EMAP Images
30-32 Farringdon Lane
London EC 1R 3AU
Tel: 07-44-71-9726700
D.L: M. 12823-1993







¡A JUGAR! con MEGA DRIVE

A OJO



LA PORTADA

¡A JUGAR! con GAME GEAR

MARIO



¡A JUGAR! con MASTER SYSTEM



¡A JUGAR! con MEGA-CD

LO DE TODOS LOS MESES Y ALGUNA QUE OTRA COSA MAS

NOTICIAS

TU EXPOSICION DE EXPOSICIONES





¡Estuvimos allí! Cruzamos el Atlántico para asistir a la exposición CES de Chicago. Todas las compañías principales de juegos estaban allí, haciendo gala de sus productos Sega para el año próximo. La exposición de Junio estaba repleta de productos para CD, pero este hecho fue eclipsado por la presentación de Sega VR, que aquí te presentamos en exclusiva. Hemos introducido nuestra cámara en las zonas más restringidas para mostrarte las imágenes más sorprendentes de juegos que las casas de software todavía no quieren que veas. ¡Guau! Tú quieres saber y nosotros tenemos la información que necesitas (¿somos especialistas o qué?).

CONEXION PARA SOCKET

Un intrigante nuevo personaje de plataforma, Socket es el hijo de Vic Tokai, conocido por su fantasía sobre la pesca con caña "Black Bass". Este también huele un poco a pescado, ya que trata de un pato rápido como un relámpago que tiene un cable eléctrico como cola, que se "enchufa" en varios puntos del nivel. Las imágenes de pantalla muestran lo "Sonic-os" que son la apariencia y funcionamiento del juego, cuando te enfrentas al Dominador del Tiempo. Socket debe estar terminado para otoño. Atento a próximas noticias.

- JUEGO NUEVO
- POR VIC TOKAI
- MEGADRIVE





▲ ¡Shhh! Estad calladitos. Sonic está pensando en su nido.



OBVIAMENTE NO PODEMOS CUBRIR CADA PROXIMO LANZAMIENTO CON EL DETALLE QUE PROBABLEMENTE OS GUSTARIA, PERO HEY, SOLO ES UN POCO DE MALA SUERTE. ASI QUE, CONTENTAOS CON ESTA AMPLIA LISTA, ¿DE ACUERDO?

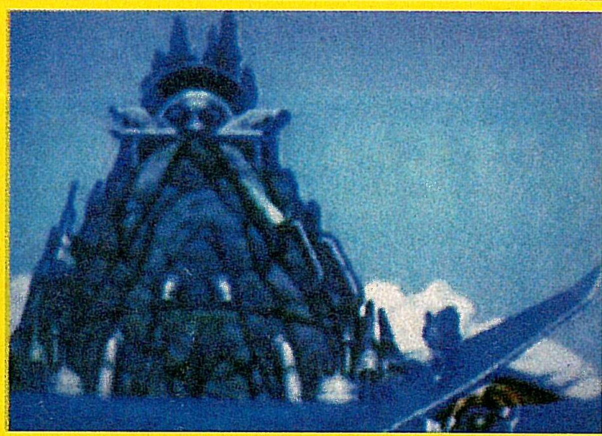
MEGA-CD

SUPER BATTLETANK II
ABSOLUTE
MAD DOG McCREE

AMERICAN LASER GAMES
MAD DOG II: THE LOST GOLD
AMERICAN LASER GAMES
GALLAGHER'S GALLERY
AMERICAN LASER GAMES
SPACE PIRATES
AMERICAN LASER GAMES
WHO SHOT JOHNNY ROCK?

AMERICAN LASER GAMES
MORTAL KOMBAT
ARENA
TOTAL CARNAGE
BLACK PEARL
HARRIER ASSAULT
DOMARK
STELLAR FIRE

DYNAMIX
THIRD WORLD WAR
EXTREME
BATTLE TECH
EXTREME
WWF RAGE IN THE CAGE
FLYING EDGE
SECRET OF MONKEY ISLAND



▲ Sonic vuela en clase económica a la isla de Robotnik.



▲ Debe venir un coche: ¡se ha convertido en bola!

¡ES LA SONICMANIA EN SONIC SPINBALL!

Vuelve el listo animalito azul con espinas de Sega en un producto totalmente nuevo: Sonic Spinball. Si has llegado a la Zona Nocturna del Casino en la versión Mega Drive de Sonic the Hedgehog II, ya tendrás una idea de lo que esta nueva aventura te ofrece.

Básicamente, el bribón Robotnik ha secuestrado a algunos habitantes de la Zona de la Colina Verde y los ha encerrado en la fortaleza Veg-O (una fábrica de robots situada en el interior de una isla volcánica). La isla está protegida por el Sistema de Defensa Pinball (como se ve en la mayoría del juego), un entorno de pinball repleto de diabólicas trampas de Robotnik.

Tú, controlando a nuestro héroe espinoso, deberás destruir la fortaleza Veg-O (pero no va a ser fácil, por lo que vas a necesitar toda la potencia del Super Ataque Giratorio y de los Poderosos Zapatos de Lona de Sonic para vencer el nuevo ataque de Robotnik). Sega ha prometido también algunos movimientos más que hagan a Sonic más hábil que nunca.

Sonic necesitará toda la ayuda que pueda conseguir contra los enemigos como los Roboctopus, los gusanos mecánicos y las horribles plantas comedoras de erizos. Afortunadamente, el compañero de Sonic, Tails, participa también en esta aventura, siempre preparado para enfrentarse a Robotnik.

Sonic Spinball es un juego de Mega Drive para uno a cuatro jugadores que llegará a Europa en noviembre coincidiendo con el día de la Segamanía de Sega (cuya fecha exacta todavía no se ha decidido). De todas formas, como puedes ver por las imágenes que hemos conseguido, Sonic Spinball tiene un aspecto excelente. En una próxima edición de nuestra revista te ofreceremos la preview de este juego.

- JUEGO NUEVO
- POR SEGA
- MEGA DRIVE

NUEVOS JUEGOS 93

JVC
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
JVC
DUNGEON MASTER: SKULL KEEP
JVC
LETHAL ENFORCERS
KONAMI
MICROCOSM
PSYGNOSIS
DRAGON'S LAIR
READYSOFT
MY PAINT
SADDLEBACK GRAPHICS
JOE MONTANA NFL FOOTBALL
SEGA
WORLD SERIES BASEBALL
SEGA
ECCO THE DOLPHIN
SEGA
FINAL FIGHT
SEGA
YOUNG INDIANA JONES
SEGA
JURASSIC PARK
SEGA
RISE OF THE DRAGON
SEGA
SONIC THE HEDGEHOG CD
SEGA
SPIDERMAN VS THE KINGDOM

STREET FIGHTER SE TRANSFORMA EN HYPER

- JUEGO NUEVO
- POR CAPCOM
- MEGA DRIVE

Como ya dijimos en el anterior número de la revista, era posible que Street Fighter II: Champion Edition no llegara a lanzarse. Pues bien, ahora oficialmente ha DESAPARECIDO. En el CES de Chicago, Capcom anunció que la versión terminada que tenían del juego no se comercializaría, y en lugar de ella se lanzará en septiembre una nueva versión, basada en el reciente Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting.

Según Capcom, Street Fighter II: Special Champion Edition contiene todo lo que hizo al arcade original tan bueno, además de ¡NUEVE velocidades nuevas de juego! Eso significa que puedes empezar en la velocidad básica de Champion Edition y abrirte camino hasta el nivel máximo turbo para probar realmente tus habilidades de lucha callejera.

Además de las nueve nuevas turbovelocidades, cada personaje ha mejorado bastante. Además de todos los movimientos especiales que detallamos en el artículo del número del mes pasado de la revista, Chun Li tiene ahora una devastadora bola de fuego, Dhalsim puede desaparecer y aparecer a voluntad, Zangief tiene un super lazo y Honda una sorprendente super presa de sumo. Blanka dispone ahora de un nuevo movimiento, que le permite realizar un giro de bala de cañón vertical.

Capcom ha confirmado los rumores de que el juego está siendo ampliado en 8 megabits, lo que le convertiría en iel primer cartucho de 24 megas! Eso significa añadir un 50% más de datos y código al juego básico de Champion Edition. Parece ser que estos cambios están siendo añadidos al juego en estos momentos, ya que el juego que se mostró en el CES era muy básico, con sólo dos fondos y tres personajes (Ryu y Ken, aunque Chun Li fue añadido el domingo, el día que la exposición estaba abierta al público) para jugar.

A diferencia de otras revistas, no estábamos preparados para revisar un producto obviamente aún no terminado el mes pasado, pero estamos esperando recibir el juego Street Fighter II: Special Champion Edition para su evaluación en algún momento durante los próximos dos meses. ¡Estáte atento a su aparición!

CONECTA CON SEGA

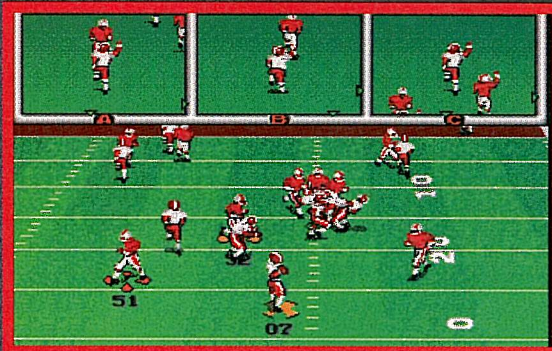
- TELEVISION
- POR SEGA
- MEGA DRIVE

¡Olvida la televisión por satélite! Sega ha firmado un contrato comercial con Time Warner Entertainment and Telecommunications para desarrollar el Canal Sega para los usuarios americanos de televisión por cable.

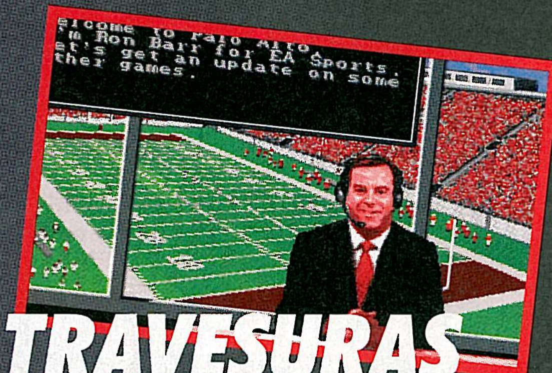
La idea básica es que los televidentes podrán conectar sus Mega Drives mediante un interface especial a la red por cable. A partir de ahí podrán cargar juegos y previews especiales de la red a sus consolas. El canal ofrecerá mucho más, permitiendo a los suscriptores recoger las últimas noticias y trucos además de los juegos. La red completa se revisará detalladamente todos los meses para mantenerla actualizada y atrayente.

Todo lo que necesitarán los poseedores de una Mega Drive para recibir en sus casas el canal especial es un cartucho sintonizador/decodificador para la Mega Drive. Este cartucho se conecta con la red por cable. Una vez puesta en marcha, el código del cartucho te introduce en la red, lo que te permite acceder a las distintas secciones y cargar los juegos.

Suena emocionante, ¿eh? Pues bien, las buenas noticias son que el canal no cuesta más que el canal por cable para un americano medio (pero las malas son que el canal sólo funcionará por el momento en Estados Unidos). Posteriormente, si tiene éxito, sin duda Sega tratará de traer el canal a Europa. Te mantendremos informado.



As the team fight on the quarterback dances alone...



TRAVESURAS FUTBOLERAS

- JUEGO NUEVO
- POR EA
- MEGA DRIVE

Los creadores de John Madden Football vuelven con una nueva fórmula de fútbol americano para producir el flamante Bill Walsh College Football de EA para la Mega Drive.

Bill Walsh es un antiguo jugador de los San Francisco 49ers y actual entrenador en la Universidad de Stanford y su juego te proporciona gráficos de jugadores más grandes, reglas adicionales College tales como la triple opción y los intentos de conversión de dos puntos, además de la posibilidad de jugar contra un equipo o en el mismo lado. Saca al campo a cualquiera de los 24 equipos College principales o a cualquiera de otros 24 grandes equipos de todos los tiempos.

Elige juego defensivo u ofensivo, partidos con sonido preseleccionado u opta por entrenador automático o manual. También dispones de la habitual repetición completa de la acción y de una nueva cámara con panorámicas del estadio que ofrece vistas del campo modificables.

EA afirma que hay algún gran secreto sobre el juego que se niegan inquebrantablemente a revelar (quizás es que John Madden aparece como invitado de honor a algo de eso). Sea lo que sea, te lo contaremos tan pronto como lo sepamos.

NUEVOS JUEGOS 93

SEGA **WING COMMANDER**	SEGA **BRAM STOKER'S DRACULA**	SONY IMAGESOFT **JOURNEY TO THE CENTRE OF THE EARTH**	**ESPN FOOTBALL** SONY IMAGESOFT
SEGA **REAL FIGHTERS**	SONY IMAGESOFT **CLIFFHANGER**	SONY IMAGESOFT **LAST ACTION HERO**	**ROBO ALESTE** TENGEN
SEGA **DARK WIZARD**	SONY IMAGESOFT **ESPN BASEBALL**	SONY IMAGESOFT **WHEEL OF FORTUNE**	**THE TERMINATOR** VIRGIN GAMES
SEGA **SILPHEED**	SONY IMAGESOFT **JEOPARDY**	SONY IMAGESOFT	**COOL SPOT** VIRGIN GAMES

Y QUE NO PARAN LOS DINOSAURIOS DE ESTAR DE MODA

- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- MEGA DRIVE

Después del éxito de Ex-Mutants, otra serie de Malibu Comics está siendo convertida para la Mega Drive. Dinosaurs For Hire es un sencillo juego de disparos y desplazamiento que dispone de una serie de dinosaurios a elegir y generosas cantidades de acción explosiva.

Subiéndose a la ola de dinomanía generada por Parque Jurásico que actualmente nos invade, Dinosaurs For Hire está destinado a ser un éxito. Muy pronto más.

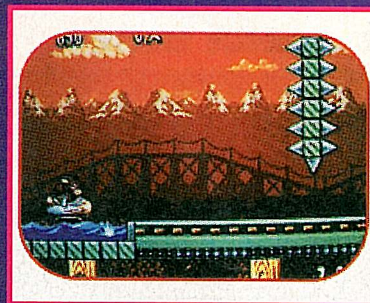


- JUEGO NUEVO
- POR SUNSOFT
- MEGA DRIVE

TE PRESENTAMOS A... ¡AERO EL ACROBATA!

Uno de los juegos de plataforma más intrigantes que pudimos ver en el CES fue Aero the Acrobat de Sunsoft. Aero tiene unos gráficos impresionantes y podemos informarte que el desarrollo del juego está al mismo nivel.

El método de control es muy bueno, siendo capaz el jugador de hacer que Aero realice algunos movimientos acrobáticos realmente buenos. Programado por Sunsoft para la Mega Drive, Aero the Acrobat parece ser muy prometedor. Te hablaremos más sobre este juego tan pronto como nos lleguen más noticias.



HULKAMANIA DE US GOLD

- JUEGO NUEVO
- POR US GOLD
- MEGA DRIVE



La aparición de The Incredible Hulk para la Mega Drive de US Gold en el CES no fue una sorpresa para nosotros (después de todo, ¡nosotros hemos tomado parte en la creación del storyboard para el juego!).

Básicamente, el juego trata de destrucción total, y en él el jugador toma el control del ser más poderoso que jamás ha caminado sobre la Tierra (en Marvel Comics). En esencia, tú controlas a Hulk en su camino de desolación a través de distintos niveles en busca del antiguo enemigo de Hulk, el Lider.

Como puedes ver en las imágenes que te mostramos, el juego tiene un aspecto visual muy atractivo, aunque nos sorprendió mucho que US Gold permitiera verlo en una etapa tan temprana de su creación (según un representante, el juego que se vio en la exposición sólo era el 5 por ciento del juego completo).



US Gold ha prometido un juego de 16 megabits con entre 65 y 70 movimientos del Hulk para que los jugadores dominen, incluyendo lanzamientos, abrazos mortales, cabezazos, además del grupo habitual de ataques "normales", como los terribles puñetazos de Hulk que aplastan hasta el cemento.

Si US Gold se ajusta a su plan, podremos ver un juego excepcionalmente violento y destructivo (¡justo lo que queríamos ver!). Atento a más detalles en próximos números.



▲ Hola, soy Hulk. Por favor, sé amigo mío.

MEGA DRIVE — NUEVOS JUEGOS 93

DUNE
VIRGIN GAMES
ROBOCOP VS THE TERMINATOR
VIRGIN GAMES
TOYS
ABSOLUTE
GOOFY
ABSOLUTE
ROCKY AND BULLWINKLE
ABSOLUTE
HOME IMPROVEMENT
ABSOLUTE
SORCERER'S KINGDOM
AMERICAN SAMMY
MORTAL KOMBAT
ARENA
ITCHY AND SCRATCHY
ARENA
NBA JAM
ARENA
T2: THE ARCADE GAME
ARENA

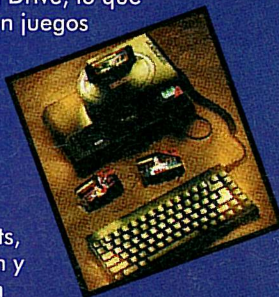
THE EDGE: EL NUEVO ACCESORIO PARA MEGA DRIVE

- TARJETA DE MODEM
- POR SEGA/AT&T
- MEGA DRIVE

Quizás los fans más intransigentes de la Mega Drive recuerden el frustrado intento realizado por Sega de producir un accesorio de modem para la máquina. Sega esperaba introducir partidas de múltiples jugadores donde los poseedores de una Mega Drive pudieran participar en el mismo juego con otros jugadores situados a kilómetros de distancia. Ahora, gracias a la compañía telefónica americana, AT&T, el proyecto ha sido reabierto con la llegada de The Edge 16.

Enchufa The Edge a tu Mega Drive y conéctalo a la línea telefónica y estarás listo para la acción. Sólo tienes que marcar el número de un amigo que posea otro Edge y enchufar otro cartucho igual que el suyo y podréis jugar el mismo juego, como equipo o quizás contra otro. Además de la transferencia de datos que el modem proporciona, existe una opción de voz en la que puedes ¡hablar con la persona cuyo número telefónico has marcado!

También puedes conectar "tarjetas comerciales" para grabar partidas (estas tarjetas de silicio contienen información de juegos y pueden utilizar con cualquier Edge). Además, The Edge 16 tiene una serie de zócalos disponibles (uno de los cuales es para ¡un teclado de Mega Drive!). The Edge también aumenta la memoria interna de la Mega Drive, lo que te permite jugar con juegos más complejos.

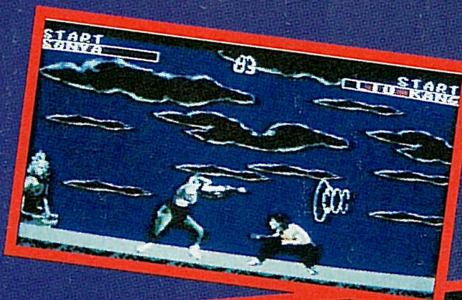


Ciertamente el módulo tiene al mercado del software intrigado. Compañías importantes, como Sega, Electronic Arts, MicroProse, Tengen y Gametek ya se han enrolado para que algunos de sus juegos sean compatibles con The Edge.

The Edge 16 suena muy emocionante y no podemos esperar a poner nuestras sucias manos sobre él. Espera noticias muy pronto en un próximo número de nuestra revista.

MAESTRO MORTAL

Solamente en caso de que vosotros, poseedores de una Master System, os sintáis un poco marginados con todo el espacio que le hemos dedicado a Mortal Kombat para la Game Gear y la Mega Drive, esta noticia es para vosotros. Estas formidables imágenes de la versión de Master System llegaron este mes en el último minuto, así que alegraos la vista con lo que tenemos (la historia es exactamente la misma que en otras versiones; lee la preview del juego para la Mega Drive en este mismo número). No te olvides de comprar la revista el mes que viene si quieres saberlo todo sobre este juego.



- NUEVO JUEGO
- POR ACCLAIM
- MASTER SYSTEM



▲ No voy a luchar contigo. ¡Tienes verrugas!

¡SONIC CHAOS LLEGA A LA GAME GEAR!

- JUEGO NUEVO
- POR SEGA
- GAME GEAR

Si te defraudó un poco la conversión para Game Gear de Sonic the Hedgehog II, anímate. Sega está creando un juego de Sonic totalmente nuevo para la Gear y, por lo que pudimos averiguar en la CES de Chicago, parece ser bastante "sabroso".

El argumento del nuevo juego es bastante sencillo. Una vez más el diabólico genio que es el doctor Robotnik amenaza las vidas de los compañeros de Sonic (esta vez apoderándose de una de las esmeraldas místicas del caos). Ahora que ya la tiene, está buscando el resto y planea construir una enorme arma nuclear con la que acabar con Sonic y sus amigos de una vez por todas (ay, ay, ay).



La misión de Sonic es doble: primero, detener a Robotnik y proteger las restantes esmeraldas del caos y después localizar al científico loco y reclamar el potente cristal que ha robado para llevar a cabo su macabro plan.

En este nueva aventura de Sonic, los jugadores disponen de dos variaciones del juego. Pueden probar con el método de velocidad supersónica seleccionando a Sonic the Hedgehog para que enfrente a Robotnik o bien pueden decidirse por ir por el aire con Miles Prower, más conocido por Tails, ya que utiliza su doble cola para moverse por el aire.

Sonic Chaos tiene un fantástico aspecto con unos gráficos fabulosos y un tremendo desarrollo de juego que parece hacerlo más "jugable" que su predecesor, Sonic the Hedgehog II (¡el título para Game Gear más vendido de la historia!). Estamos realmente ansiosos de tenerlo en nuestras manos para evaluar. Espera en un próximo número el artículo correspondiente (pero trata de no comerte las uñas mientras tanto, ¿eh?).

NUEVOS JUEGOS 93

TOTAL CARNAGE
BLACK PEARL
STREET FIGHTER II: SPECIAL CHAMPION EDITION
CAPCOM
DASHIN' DESPERADOS
DATA EAST
HIGH SEAS HAVOC
DATA EAST
FORMULA ONE GRAND PRIX
DOMARK
BOB
ELECTRONIC ARTS
TECHNOCLASH
ELECTRONIC ARTS
COLLEGE FOOTBALL
ELECTRONIC ARTS
GENERAL CHAOS
ELECTRONIC ARTS
HAUNTING STARRING POLTERGUY
ELECTRONIC ARTS
JOHN MADDEN '94
ELECTRONIC ARTS
NHL HOCKEY '94
ELECTRONIC ARTS
BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE
ELECTRO BRAIN
BOXING LEGENDS OF THE RING
ELECTRO BRAIN

EL JUEGO NAS IMPRESIONANTE DE LA EXPOSICION



- NUEVO JUEGO
- POR EA
- 3DO

Definitivamente lo más sorprendente de la exposición se vio en la nueva máquina multimedia 3DO.

Estas imágenes muestran la versión 3DO de uno de los mejores juegos de carreras de la Mega Drive: Road Rash. Como puedes ver los gráficos son fenomenales, e incluyen los efectos tridimensionales más sorprendentes jamás vistos hasta ahora (tan bueno como cualquier máquina de monedas Sega del extremo superior de la gama).

UNA CARNICERIA TOTAL

- JUEGO NUEVO
- POR BLACK PEARL
- MEGA DRIVE/MEGA CD

La versión para Mega Drive de Total Carnage está siendo creada en estos momentos en los laboratorios de Argonaut Software por Black Pearl. El equipo ya se ha creado una reputación con productos para la Super NES como Starwing. Su Total Carnage trata de recrear la máquina de monedas de Williams de 1991 con el máximo detalle. El original era un frenético juego de acción al estilo de Smash TV, pero mejorado con desplazamiento en ocho direcciones, con enemigos antropófagos, armas nuevas realmente inteligentes y montones de niveles ocultos.



Supuestamente, todas las explosiones y cargas de proyectiles se lanzarán desde la Mega Drive. También se está programando una versión para Mega CD, aunque los detalles existentes son muy escasos. No esperes su aparición en el mercado al menos hasta el año próximo.

PGA PARA GAME GEAR

- NUEVO JUEGO
- POR TENGEN
- GAME GEAR

Buenas noticias para los golfistas de la Game Gear: ¡el totalmente sorprendente PGA de Electronic Arts se comercializará para la Gear!

Tengen ha prometido incluir todas las funciones del tremendo juego de la Mega Drive, por lo que hay muchas esperanzas de disponer de una experiencia de golf para la Game Gear.

También hay posibilidades de que a continuación se cree una versión para Master System.



CARRERAS VIRTUALES CON EL CHIP POLIGONAL SEGA

- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- MEGA DRIVE

Para no ser superado por el chip de polígonos SFX de Nintendo, Sega acaba de terminar los trabajos de su propio chip generador de polígonos, el DSP (procesador de señal digital). ¿Y el primer juego que se va a producir para el nuevo chip? ¡No podía ser otro que el fabuloso Virtua Racing para Sega!

Sega no estaba preparada para producir una versión de demostración del juego de Mega Drive para la CES, por lo que solamente pudieron presentar vídeos de la máquina de monedas. Sin embargo, logramos hacernos con algunas imágenes excelentes de la versión Mega Drive (como probablemente puedes ver por ti mismo). Sega no está ahorrando esfuerzos por convertir esta conversión en una de las mejores. Con esa finalidad, hemos dado el visto bueno a los programadores para que conviertan Virtua Racing en un cartucho de 16 megabits.

Como puedes ver, por el momento la conversión tiene todavía un aspecto algo tosco, pero Sega ha prometido tener el juego en marcha a velocidades increíbles y si solamente el juego llega a ser tan "jugable" como la máquina de monedas, estaremos satisfechos.

Además, estas imágenes se han tomado de una versión muy inicial de preproducción del juego, en la que todavía faltan muchos objetos de fondo. Busca más noticias sobre el exclusivo Virtua Racing en próximos números de MEGA SEGA.

NUEVOS JUEGOS 93

STAR QUEST
NAMCO
PUGGSY
PSYGNOSIS
WIZ 'N' LIZ
PSYGNOSIS
LEMMINGS II
PSYGNOSIS
KEEPER OF THE GATES
RAZORSOFT
HOOVES OF THUNDER
RAZORSOFT
SPEEDYWAY PRO CHALLENGE
RENOVATION
TECMO WORLD CUP
SIMS
DESERT DEMOLITION
STARRING ROAD RUNNER
SEGA
DINOSAURS FOR HIRE
SEGA
DISNEY'S ALADDIN
SEGA/VIRGIN GAMES
ETERNAL CHAMPIONS
SEGA
YOUNG INDIANA JONES
SEGA
JURASSIC PARK
SEGA
SONIC SPINBALL
SEGA

SEGA VR: ¡REALIDAD VIRTUAL EN LA MEGA DRIVE!

Jueves, 3 de junio de 1993: primer día de la fenomenal exposición CES de Chicago. Nos trasladamos a Estados Unidos para echar un vistazo a lo último que nos ofrece Sega. Tras entrar en la "ciudad" de Sega me di cuenta en seguida que sólo había un tema del que hablar: el nuevo sistema de realidad virtual de Sega para la Mega Drive. Así, decidí que una pequeña charla con Sega of America sería muy ilustrativa. Sigue leyendo...

- REALIDAD VIRTUAL
- POR SEGA
- MEGA DRIVE

Sega está encantada con su nuevo sistema de realidad virtual personal Sega VR. Lo están aclamando como el siguiente nivel de sofisticación en el mercado de los juegos. El sistema incorpora una tecnología que trata de imitar el mundo real y que te sumerge totalmente en el entorno de juego, gracias a la pantalla y los auriculares que incluye.

Sin embargo, lo que hace que este sistema sea tan revolucionario es el controlador de movimiento que lleva integrado, que le permite seguir los movimientos de tu cabeza. Mira en cualquier dirección y VR transmitirá rápidamente la información del movimiento al juego. Aunque la especie de casco futurista con gafas y auriculares incorporados controla lo que realmente ves en el juego, el control real del juego se logra mediante el joypad normal de la Mega Drive.

Los expertos de la realidad virtual están asombrados con Sega VR. Jaron Lanier, uno de los creadores de la realidad virtual, dijo esto: "el producto más apasionante del mercado en estos momentos es Sega VR, un casco de realidad virtual que llegará al público en general las próximas navidades. Presentará a muchos niños y padres la realidad virtual. Tendremos una generación de niños que crecerán con VR".

Todavía no se ha decidido una fecha oficial para su lanzamiento en Inglaterra, aunque nos sorprendería mucho si realmente saliera a la calle en Estados Unidos a fin de año.



▲ *¡Mega-EXCLUSIVA! La primera instantánea de una pantalla de Sega VR... ¡sólo en MEGA SEGA!*

SEGA VR: HABLEMOS DEL HARDWARE

Sega VR no es más que una especie de casco de una sola pieza que se conecta a la Mega Drive. Este casco lleva una banda que asegura el HMD (el visor montado delante de los ojos), firme pero cómodamente, a la cabeza. En el interior del visor hay dos pantallas LCD de alta calidad. Dos altavoces bastante buenos cubren cada oído, permitiendo a la Mega Drive sorprenderte con un sonido estéreo realmente bueno.

JUEGOS VIRTUALES

Sega VR se comercializará en América aproximadamente en navidades y dispondrá de cuatro juegos, de los que uno irá incluido en el paquete junto con el sistema. El primer grupo de juegos creado especialmente para VR será este:



NUCLEAR RUSH

Viaja, al estilo VR, al año 1032, donde organizaciones corruptas están utilizando residuos nucleares de bajo nivel como peligrosa fuente de energía. Tu misión es atravesar las llanuras desoladas, destruyendo robots armados y aviones teledirigidos. Hay tres niveles de áridos desiertos, bosques condenados a la desaparición y llanuras contaminadas con radiación que cruzar. Sega lo describe como "una aventura de simulación de vuelo inigualable".

IRON HAMMER

Entra en zonas de guerra intergaláctica destruyendo cazas de combate enemigos y otras máquinas bélicas alienígenas. Treinta niveles te esperan en esta variante de Battlezone. Además de la experiencia VR, también incluye la voz digitalizada de tu copiloto dañando tus oídos a través de los altavoces estéreo del casco. ¡Super-realista!

MATRIX RUNNER

Descrito por Sega como su primer viaje ciberespacial en tres dimensiones, tú eres un superhacker de élite que trata de acceder a los tortuosos y oscuros bancos de datos del Matrix en tus esfuerzos por localizar a tus compañeros de misión. Sega lo llama "una deslumbrante materialización hipnótica del ciberespacio, donde los jugadores colisionan con extraños seres semihumanos y manifestaciones similares a buitres". Extraño, ¿eh?

OUTLAW RACING

Outlaw Racing es una variante de carreras todoterreno con perspectiva de

BATTLETECH
EXTREME
CHAMPION'S LEAGUE SOCCER
FLYING EDGE
ADDAMS FAMILY
FLYING EDGE
SPIDER-MAN/X-MEN:
ARCADE'S REVENGE
FLYING EDGE
ROBOCOP III
FLYING EDGE
BART'S NIGHTMARE
FLYING EDGE
NFL QUARTERBACK CLUB
FLYING EDGE
WWF ROYAL RUMBLE
FLYING EDGE
INCREDIBLE CRASH DUMMIES
FLYING EDGE
T2: JUDGEMENT DAY
NIGEL MANSELL CHAMPIONSHIP RACING
GAMETEK
BARBIE SUPER MODEL
HI TECH
TOM AND JERRY: FRANTIC ANTICS
HI TECH
WOLFCHILD
JVC
CHESTER CHEETAH: QUEST TO



primera persona, donde tu coche y otros 20 más participan en una "violenta avalancha de combates en pista... en un agolpamiento de metal a altas velocidades". ¡A nosotros nos suena fantástico!

SEGA VR: ESTUVIMOS ALLI (DE VERDAD)

Sega VR sólo podía verse en una demostración entre bastidores para fabricantes externos de Sega y varios peces gordos. Para enfatizar el hecho, un gran cartel "SOLO CON INVITACION" estaba colocado en la entrada.

Afortunadamente, conseguí una cita con Sega of America y, después de una rápida charla, me condujeron al estudio de VR: una pequeña sala con cuatro estaciones de VR y un enorme monitor que mostraba un vídeo de Virtua Racing (bastante curioso, ya que la versión para Mega Drive del juego no es compatible con el sistema VR, al menos por lo que nosotros sabemos).

Un asociado de Sega me condujo a la única estación VR que estaba libre y me colocó el visor en la cabeza. No pude ver nada en absoluto hasta que el juego de demostración, Iron Hammer, se puso en marcha. Al principio, me costó un poco acostumbrar la vista al efecto tridimensional y eliminar la sensación de visión doble que las dos pantallas producen inicialmente.

Me pasaron un controlador de la Mega Drive y el juego comenzó. "No utilices sólo el controlador", me recomendó uno de los asociados de Sega que allí se encontraba, al que yo no podía ver. "Mueve la cabeza y sigue la acción".

Utilizando el radar de la parte inferior de la pantalla, detecté un grupo de enemigos y aceleré en su dirección (demasiado rápido) al mismo tiempo que ellos se aproximaban. Miré a mi alrededor y, ¡oh, sorpresa!: estaban detrás de mí. Utilizando el controlador, los "cacé" con la vista y me los cargué sin piedad. Ya he jugado antes a un par de juegos parecidos a este en concepto, por ejemplo, el clásico arcade Battle Zone y el antiguo juego de Amiga, Backlash. Sin embargo, aunque los juegos son similares, la incorporación de Sega VR marcó realmente la diferencia. Aunque la pantalla VR no era perfecta y el software de Iron Hammer obviamente estaba sin terminar, realmente disfruté mucho con la experiencia.

Un indefinido número de minutos más tarde una voz preguntó: "¿ya has tenido bastante?" y me quitaron el casco. ¡Mecachis!

REALIDAD O IMITACION: EL VEREDICTO VIRTUAL

Sega VR es una admirable tentativa de reproducir la realidad virtual en un sistema personal y además FUNCIONA. El casco sigue tus movimientos con precisión y la sensación que notas mientras lo utilizas es definitivamente distinta de cualquier otro juego al que hayas jugado en casa anteriormente.

La única reserva que tengo con respecto al sistema es el hecho de que las pantallas internas del visor son un inconveniente por su pequeño tamaño. Utilizar Sega VR es un poco como ver una de esas películas que se proyectan en una pantalla más grande que la dimensión de la cinta (las bandas negras que aparecen a ambos lados de la acción son un poquito molestas). Me gustaría haber podido disfrutar de todo el alcance de visión que abarcan las pantallas.

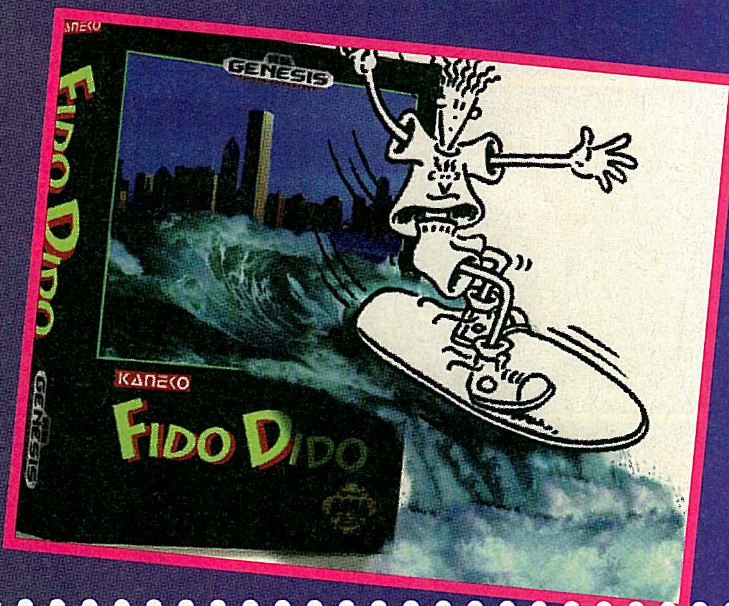
También sería perfecto un guante de datos de realidad virtual o algo similar reemplazando al pad de control de la Mega Drive. Podemos esperar que si Sega VR logra despegar (cosa que creo que hará) veremos controladores específicos para realidad virtual.

Debemos aplaudir a Sega por su osado paso adelante en la realidad virtual personal. Aunque la demostración de preproducción de Iron Hammer que jugué parece ser todavía bastante tosca, voy a estar muy ansioso por poder probar algunos de los juegos VR que se producirán cuando los programadores se familiaricen con el sistema.

FIDO DIDO

- NUEVO JUEGO
- POR KANEKO
- MEGA DRIVE

Kaneko parece tener una fijación por las patatas fritas y las bebidas gaseosas. Tras autorizar Chester Cheetah, han centrado su atención en Fido Dido, el vivaz dibujo de líneas que nos anima a llenar de caries nuestros dientes bebiendo 7-Up. Fido empezó su vida como surfista, y se rumorea que esto es una gran parte de la acción del juego. La misión de Fido es darle color a un mundo en blanco y negro. Más noticias e imágenes cuando surjan de la gris neblina de la publicidad...



EL JUEGO MAS ORIGINAL DE LA EXPOSICION

- JUEGO NUEVO
- POR ELECTRONIC ARTS
- MEGA DRIVE

Definitivamente, el juego más intrigante de la CES fue Haunting de EA (como protagonista Polterguy). En este juego, eres un duende, y tu objetivo en la vida (o la muerte, también puede darse el caso) es simplemente vagar por tu casa, asustando a cualquier ser viviente lo bastante loco como para invadir tu espacio. Con este fin, eres capaz de poseer los muebles de cada habitación y utilizarlos para producir un efecto de aterrador pavor.

Realmente este juego nos impresionó mucho, así que busca la preview y review en próximos números de MEGA SEGA.

NUEVOS JUEGOS 93

THE WEST
KANEKO
FIDO DIDO
KANEKO
SOCKS THE CAR ROCKS THE HOUSE
KANEKO
PTO: PACIFIC THEATRE OF OPERATIONS
KOEI
GENGHIS KHAN II
KOEI
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
KONAMI
CASTLEVANIA BLOODLINES
KONAMI
TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS
KONAMI
CHAMPIONSHIP BOWLING
MENTRIX SOFTWARE
F-15 STRIKE EAGLE II
MICROPROSE
PIRATES! GOLD
MICROPROSE
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES
MICROPROSE
SUPER BATTLESHIP
MINDSCAPE
ROLLING THUNDER III
NAMCO

SOY EL REY DE LOS MONOS

Virgin Games ha puesto las manos sobre una de las licencias más candentes del año: el Libro de la Selva para la Mega Drive. Corren rumores de que este juego, del que pudimos ver algo en Chicago, debería estar en la calle antes de fin de año, y en nuestra opinión es bastante bueno.

Aparentemente, el juego basado en plataformas sigue la historia de la película de una forma bastante estricta (tratando las travesuras del joven Mowgli y de sus chiflados compañeros, como el oso Baloo). Como puedes ver en estas EXCLUSIVAS instantáneas está en camino de convertirse en un éxito formidable, pero no te preocupes, que en cuanto recibamos más noticias sobre él te informaremos sin pérdida de tiempo.



- NUEVO JUEGO
- POR VIRGIN
- MEGA DRIVE

ATERRIZAJE DE SEGA SPORTS

Por fin Sega se ha dado cuenta de que tienen casi las mejores simulaciones deportivas que jamás se han creado y han decidido promocionarlas con su nueva gama de juegos Sega Sports.

Sega Sports abarca todos los mejores juegos que hemos visto hasta ahora, incluyendo Super Monaco GP y John Madden Football, además de una nueva serie de juegos que incluye World Series Baseball. Más noticias de esta nueva colección en próximas ediciones de vuestra amada MEGA SEGA.

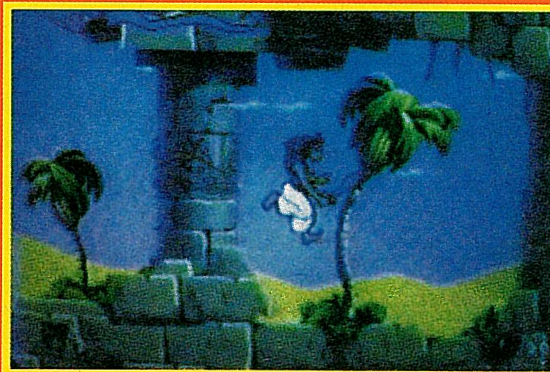
- NUEVA ETIQUETA
- POR SEGA
- TODAS

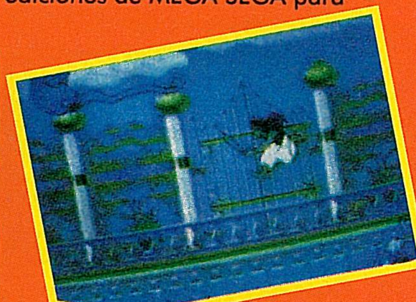
MAGIA EN LA MEGADRIVE CON ALADINO DE DISNEY

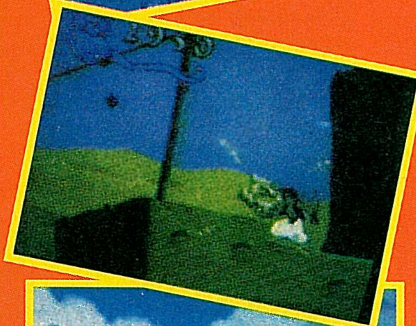
Hollywood y Sega igualan sus estilos con la llegada de la conversión para Mega Drive de Aladino, casi dibujos animados vivientes que capturan con gran éxito la auténtica magia de Disney en un cartucho de Mega Drive de 16 bits.

"El Aladino de Disney será uno de los juegos de acción visual más sorprendente jamás creado gracias a la animación proporcionada por la talentosa plantilla de artistas profesionales de la animación de Disney combinada con la tecnología propia suministrada por Virgin Games", pontifica Shinobu Toyoda, vicepresidente ejecutivo de Sega. ¿Por qué vamos a discutirlo?

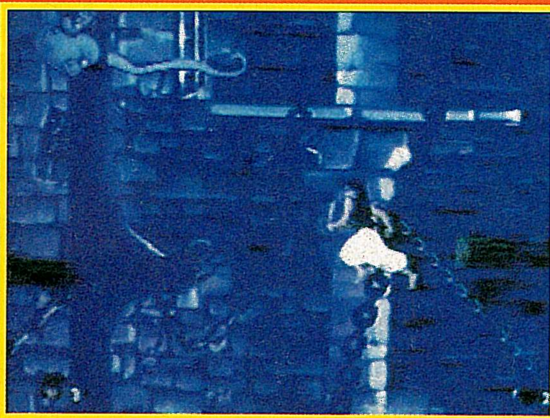
Como puedes ver en las imágenes, Aladino es realmente sorprendente, pero las fotos no pueden transmitir adecuadamente la sorprendente animación que hace que Prince of Persia parezca (¡casi!) un juego de Spectrum. Aladino estará en el mercado en octubre, así que espera ansiosamente las próximas ediciones de MEGA SEGA para tener más noticias sobre este fabuloso juego.

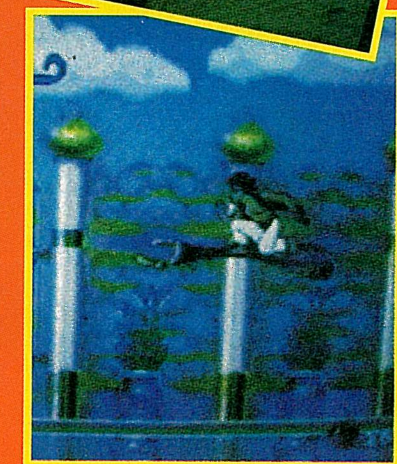






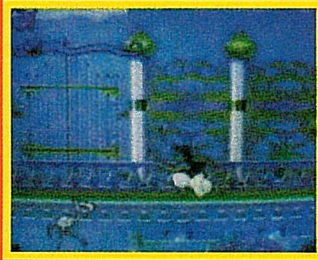
▲ *Aquí tenemos a Aladino saltando de palmera en palmera.*





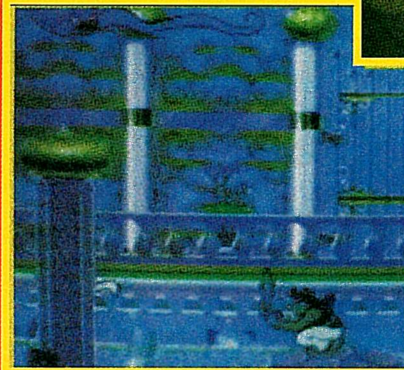
▲ *Tu misión es ayudar a Aladino a encontrar... ¡el suelo!*

SONY IMAGESOFT
ESPN BASEBALL
SONY IMAGESOFT
ESPN FOOTBALL
SONY IMAGESOFT
LAST ACTION HERO
SONY IMAGESOFT
BEASTBALL
SPECTRUM HOLOBYTE
SOLDIERS OF FORTUNE
SPECTRUM HOLOBYTE
AERO THE ACROBAT
SUNSOFT
BUBBLE AND SQUEAK
SUNSOFT
BEAUTY AND THE BEAST: BELLE'S QUEST
SUNSOFT
BEAUTY AND THE BEAST: ROAR OF THE BEAST
SUNSOFT
BLASTER MASTER II
SUNSOFT
THOMAS THE TANK ENGINE AND FRIENDS
THQ
TIME TRAX
THQ
WAYNE'S WORLD
THQ
TIME KILLERS
THQ

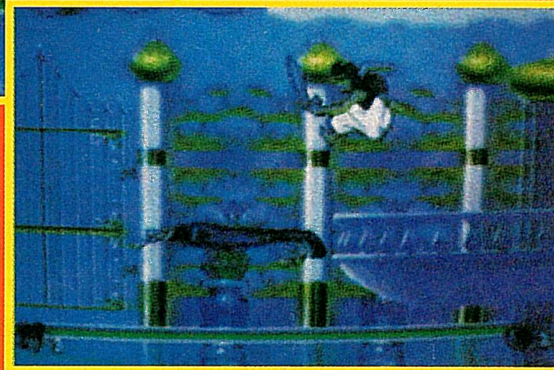




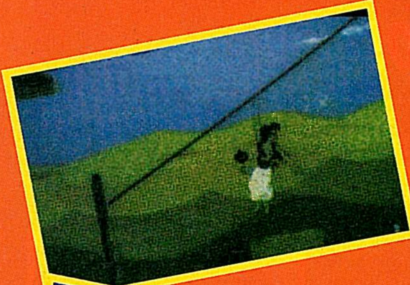
▲ Dolido por las observaciones sobre su olor corporal, Aladino decide orearse un poco.

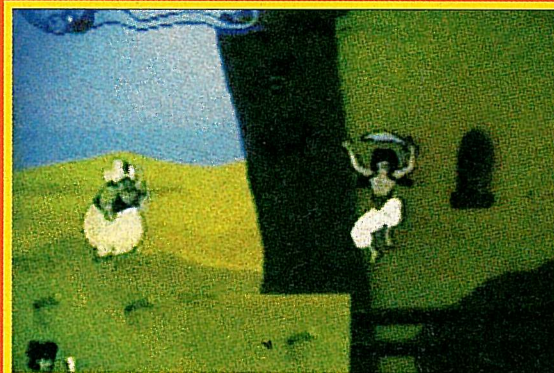


▲ Privado de una caña de pescar en condiciones, Aladino trata en vano de ensartar peces con su sable.



▲ ¡Voy a por ti, no dejaré que te escapes!





▲ "Eh, muchacho, deja ya de menearte en esa danza moruna, ¡se supone que eres un caballero árabe!".



- NUEVO JUEGO
- POR VIRGIN GAMES
- MEGA DRIVE

SEGA ACTIVATOR: ADIOS A LOS JOYPADS

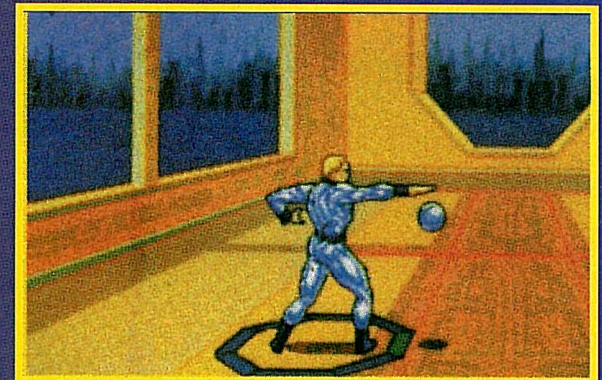
Tras aproximadamente un año de problemas, todo está a punto para el lanzamiento comercial del innovador (aunque algo extraño) "joypad viviente" de Sega, Activator.

Este interesante objeto reemplaza el joypad normal de la Mega Drive y se utiliza situado en el suelo. El jugador se coloca sobre el Activator y realiza acciones físicas, como puñetazos o patadas, por ejemplo. El dispositivo lee entonces estas acciones y las convierte en señales de joypad estándares.En la exposición CES, las personas que hacían las demostraciones en Sega tenían el Activator enganchado a Streets of Rage II, lanzando puñetazos y patadas a troche y moche mientras los personajes que aparecían en pantalla en el juego ¡imitaban con éxito sus acciones!

Es cierto que el Activator resulta intrigante, además vas a necesitar una buena cantidad de espacio para utilizar el controlador adecuadamente. La idea del pad de control de Sega es tomar el control del juego de una forma fácil y agradable. Aunque sin duda alguna será muy saludable, ¿de verdad quieres quedarte hecho polvo cada vez que juegues un videojuego?

Sin embargo, Sega se mantiene impávida y está preparada para lanzar un juego especial para el Activator llamado Bounty Hunter (representado en la imagen) y otros juegos, como el próximo lanzamiento de juego de lucha de Sega, Eternal Champions, serán también compatibles con el Activator. El aparato va acompañado de instrucciones de uso, que te permiten utilizar todos los juegos de la Mega Drive con el nuevo controlador. Fantástico, ¿eh?

Te proporcionaremos la evaluación completa del periférico en una futura edición de MEGA SEGA. Mantente a la escucha.



▲ La impresión de un artista de un Activator en acción. Desgraciadamente, la bolita de plata no está incluida.

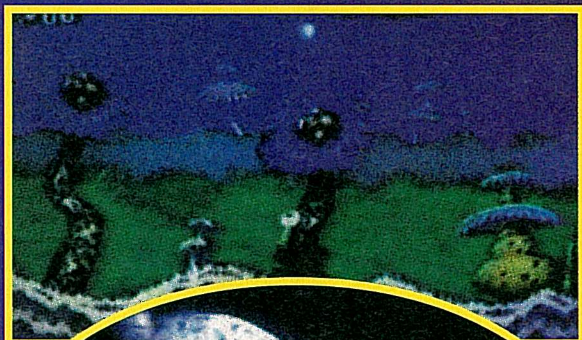
- CONTROLADOR
- POR SEGA
- MEGA DRIVE

NUEVOS JUEGOS 93

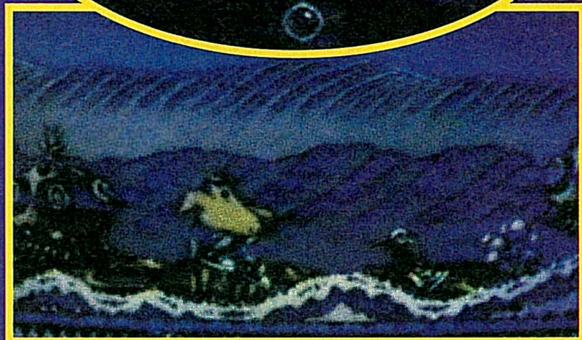
OPERATION ALIENS
THQ
JOE AND MAC
TAKARA
PINK PANTHER
TECMAGIK
SYLVESTER AND TWEEDY
TECMAGIK
STEVEN SEAGAL
TECMAGIK
TECMO SUPERBOWL
TECMO
TECMO SUPER NBA BASKETBALL
TECMO
DAVIS CUP TENNIS
TENGEN
RACE DRIVING
TENGEN
PIT-FIGHTER II
TENGEN
ROAD RIOT
TENGEN
FICK VITALE'S "AWESOME BABY!"
TENGEN
AWESOME POSSUM
TENGEN
GRINDSTORMER
TENGEN
SEARCH FOR RAMSES II
TENGEN

MAS ACCION CON TOEJAM AND EARL!

Vuelven esos extraños alienígenas, Toejam y Earl, en una aventura para la Mega Drive totalmente nueva. Titulado provisionalmente, y con poca originalidad, Toejam and Earl II, el juego se centra en nuestros héroes mientras acaban con los ambientalmente corrompidos humanos que han aterrizado en su planeta y los envían de vuelta a la Tierra. Como puedes ver en nuestras exclusivas imágenes, Toejam and Earl II tiene un aspecto gráfico impresionante. Podemos informar que el sonido es igualmente bueno, con melodías pegadizas y buenos efectos. Sin embargo, como sabe todo buen jugador, el desarrollo del juego es lo que importa. Busca la evaluación completa de este juego en posteriores ediciones de MEGA SEGA.







- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- MEGA DRIVE

TEJE TELARAÑAS, ¡DE CUALQUIER TAMAÑO!

Atención, aquí llega el Hombre Araña, tejiendo telarañas a la izquierda, derecha y centro de tu Mega-CD. El argumento de esta nueva conversión es bastante sencillo. El Alma del Crimen ha implicado al lanzador de seda de araña en varios actos terroristas que tienen como horrendo final el bombardeo de la ciudad de Nueva York.

Por supuesto, esto pone en acción a Spidey, que debe localizar las bombas del Alma del Crimen y enfrentarse a viejos enemigos como Electro, Vulture y, naturalmente, el loco Venom.





Como puedes haber deducido por las fotos, el juego es bastante similar al original para la Mega Drive en lo que a desarrollo se refiere. Sin embargo, Sega ha incorporado montones de niveles nuevos con un total de 50. Entreactos animados de estilo comic se entremezclan con la acción de lanzamiento de telas de araña.

Nuestro compañero fan de Spiderman se pasó un buen rato jugando una versión terminado del juego en el CES y volvió muy impresionado. El método de control del juego de Spider original para Mega Drive se ha mejorado notablemente y todos los niveles adicionales son más que bienvenidos.

Disponible en Estados Unidos prácticamente ya, esperamos tener una evaluación completa en los próximos meses.

¡ESTILO BASEBALL 2020!

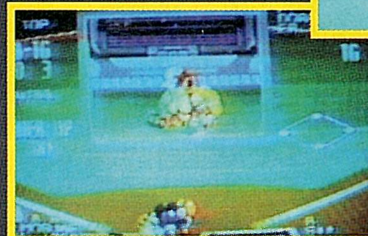
Uno de los juegos que realmente llamó la atención en el stand de Electronic Arts en el CES fue 2020 Baseball (una conversión del mejor juego de béisbol del futuro que apareció por primera vez el año pasado para la consola Neo Geo).

Básicamente, se aplican las mismas reglas del béisbol pero en el siglo XXI. Sin embargo, se han incorporado muchas cosas al juego básico para hacer que tenga más acción y que resulte más intrigante. Por ejemplo, ¿cómo te pilla una bola en explosión?



Como puedes ver en las exclusivas imágenes que te ofrecemos, el juego tiene un aspecto excepcionalmente sabroso por el momento, con algunos gráficos excelentes y agradables escenas animadas en determinadas partes del juego.

Este parece que será el juego de béisbol definitivo para la Mega Drive.



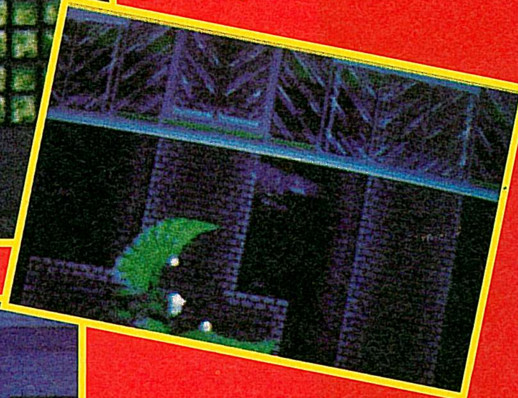
◄ *No lances todavía, terrestre. Yo, Tronk 9, he perdido una de mis lentillas.*



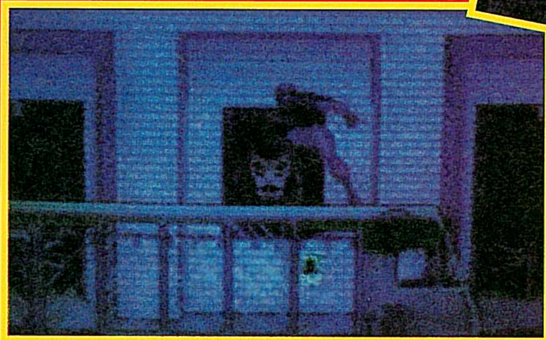
- NUEVO JUEGO
- POR ELECTRONIC ARTS
- MEGA DRIVE

GAUNTLET 4
TENGEN
DRAGON'S FURY II
TENGEN
PRINCE OF PERSIA
TENGEN
BATTLETOADS/DOUBLE DRAGON TEAM-UP
TRADEWEST
FUN AND GAMES
TRADEWEST
STRIDER II
US GOLD
THE INCREDIBLE HULK
US GOLD
GUNSHIP
US GOLD
WINTER OLYMPIC GAMES
US GOLD
SOCKET
VIC TOKAI
MAZIN SAGA
VIC TOKAI
CHI CHI'S PRO CHALLENGE
GOLF
VIRGIN GAMES
WRATH OF THE GODS
VIRGIN GAMES
ROBOCOP VS THE TERMINATOR
VIRGIN GAMES
DUNE II





▼ ¡Hasta los superhéroes tienen que irse algunas veces!



- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- MEGA CD

RISE OF THE DRAGON: EL MES PROXIMO

Echale un rápido vistazo a Rise of the Dragon de Dynamix, una aventura para Mega-CD convertida de un juego para PC de gran éxito. Con unos excelentes gráficos y sonido CD, parece un juego que habrá que considerar atentamente. La cuestión es: ¿el acceso a CD arruinará el juego como ocurrió con el anterior lanzamiento de Dynamix, Willy Beamish? Ahora el juego está en la calle en Estados Unidos. Espera una próxima evaluación en la próxima edición de MEGA SEGA.



- NUEVO JUEGO
- POR DYNAMIX
- MEGA DRIVE

SEGA ACTUA EN SURF NINJAS

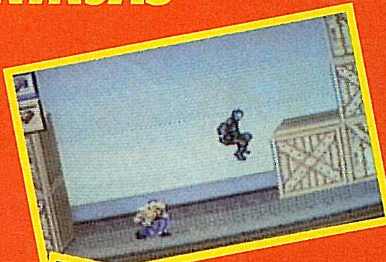
La Sega Game Gear se ha convertido en una estrella de Hollywood (casi). Aparece en una nueva película, Surf Ninjas.

Escrita por el tipo que está detrás de Pasajero 57, película estrenada en España hace ya algún tiempo, el guión tiene todo destinado a llamar la atención de los jóvenes. Imagínate, si puedes, una película que incluya tablas de surf, ninjas, comedia, lugares exóticos, videojuegos y chica guapa. ¡Guau!

La película trata sobre un tipo llamado Johnny McQuinn (un ninjitsu surfista y su hermano, Adam, cuyas visiones clarividentes aparecen en la pantalla de su Game Gear). La estrella Leslie Nielson es la dictadora tiránica, el coronel Chi, con quien los chicos miden sus conocimientos (y sus artes marciales y habilidades de clarividencia).

Coincidiendo con el lanzamiento del film aparecerá la conversión de la película para Game Gear (echa un vistazo a las imágenes). El juego suena mejor que la película, con (como Sega dice) "diez niveles de combate mano a mano a velocidad mach y movimientos acrobáticos".

Espera próximamente más información.





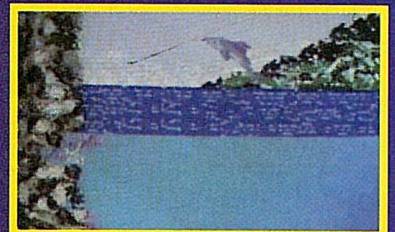
- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- GEAME GEAR

AMPLIANDO ECCO

Tras una exitosa aparición para la Mega Drive, Ecco the Dolphin se pasa a la Game Gear y la Mega CD.

Hemos visto ambas versiones y podemos informar que ambos juegos tienen un aspecto excelente. La versión para Game Gear ha sido ligeramente recortada, pero toda la maravilla del suelo oceánico está representada maravillosa-mente.

La Mega CD es básicamente la misma que la versión para Mega Drive, pero contiene cinco niveles más. Sin embargo, lo que realmente hace que este juego sea tan especial es la sorprendente banda sonora que se ajusta al juego perfectamente. Espera más noticias en un próximo número de MEGA SEGA.



- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- MEGA CD/ GAME GEAR

GAME GEAR

VIRGIN GAMES
CAESARS PALACE
VIRGIN GAMES
THE JUNGLE BOOK
VIRGIN GAMES
DAN MARINO'S TOUCHDOWN FOOTBALL
VIRGIN GAMES
RC GRAND PRIX
ABSOLUTE
T2: THE ARCADE GAME
ARENA
MORTAL KOMBAT
ARENA
ITCHY AND SCRATCHY
ARENA
NBA JAM
ARENA
JAMES BOND 007: THE DUEL
DOMARK
FORMULA ONE GRAND PRIX
DOMARK
DESERT STRIKE

LUCASARTS PRESENTA REBEL ASSAULT

La exposición CES fue el lugar donde LucasArts presentó su primer producto para Mega CD desde The Secret of Monkey Island. Llamado Rebel Assault, está basado en la exitosa trilogía de la Guerra de las Galaxias y en ella tú haces el papel de un joven piloto rebelde ansioso por poner a prueba sus habilidades de pilotaje.

Este juego controla tus progresos a través de los rangos de rebelde a medida que realizar misiones de dificultad creciente, empezando con sencillos ejercicios de navegación con tu landspeeder en Tattooine, mediante combates en un campo de asteroides hasta que alcanzas el desafío final (el asalto a la Estrella de la Muerte), igual que en la primera entrega de la serie.

La versión de preproducción de Rebel Assault que se pudo ver en el CES era una obra maestra gráfica con vídeo de movimiento total que te dejará de una pieza. Sin embargo, los controles no parecían responder demasiado bien. No obstante, estamos bastante seguros de que no es más que un síntoma de primera copia y que estará solucionado para cuando el juego se haya lanzado a la calle, que será para navidades.



- NUEVO JUEGO
- POR LUCASARTS
- MEGA CD

SHINOBI III: ¡TREMENDO!

La exposición CES ha sido el marco de presentación de Shinobi III: Return of the Ninja, después de que el juego estuviera preparado para su lanzamiento y se mandara de nuevo al laboratorio de desarrollo porque Sega no estaba muy contenta con el proyecto.

Basta decir que su aspecto es tremendo. Toda la impresionante acción que convirtió a Revenge of Shinobi en un clásico como es se ha incorporado también del nuevo juego, con un montón más de funciones nuevas que sorprenderán y alucinarán a los fans de Shinobi.

Por ejemplo, un nivel nuevo muestra a Joe Mushashi (el mismísimo Shinobi) montado sobre un precioso caballo, ocupándose de secuaces de Zeed como sólo él sabe hacerlo. Otra etapa sitúa a Shinobi sobre una tabla de surf, cabalgando sobre las olas en persecución de un terrorífico monstruo Zeed.

Shinobi III se ha retrasado mucho tiempo, pero la espera ha merecido la pena. Estate atento para recibir más información para septiembre, momento en el que el juego se lanza oficialmente.

- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- MEGA DRIVE

MAS FUTBOL AMERICANO

Quizás el producto más impresionante del stand de Acclaim (además de Mortal Kombat) fue su juego de fútbol americano de próxima aparición, Quarterback Club. Programado por Park Place, la gente que está detrás de John Madden Football y EA Hockey, tiene un aspecto excepcionalmente bueno.

Los programadores han proporcionado una visión de la acción más detallada que en anteriores casos, dando como resultado un juego que tiene un aspecto mucho más realista. Lo que no revelan estas, admitámoslo, impresionantes imágenes es la sorprendente animación de las grandes figuras y del campo.

Tendremos más información sobre este juego en los próximos meses con respecto a su fecha de lanzamiento el próximo otoño.



▼ *Shhhh. Tú te agachas detrás de él y yo le empujo. ¡Ji, ji!*

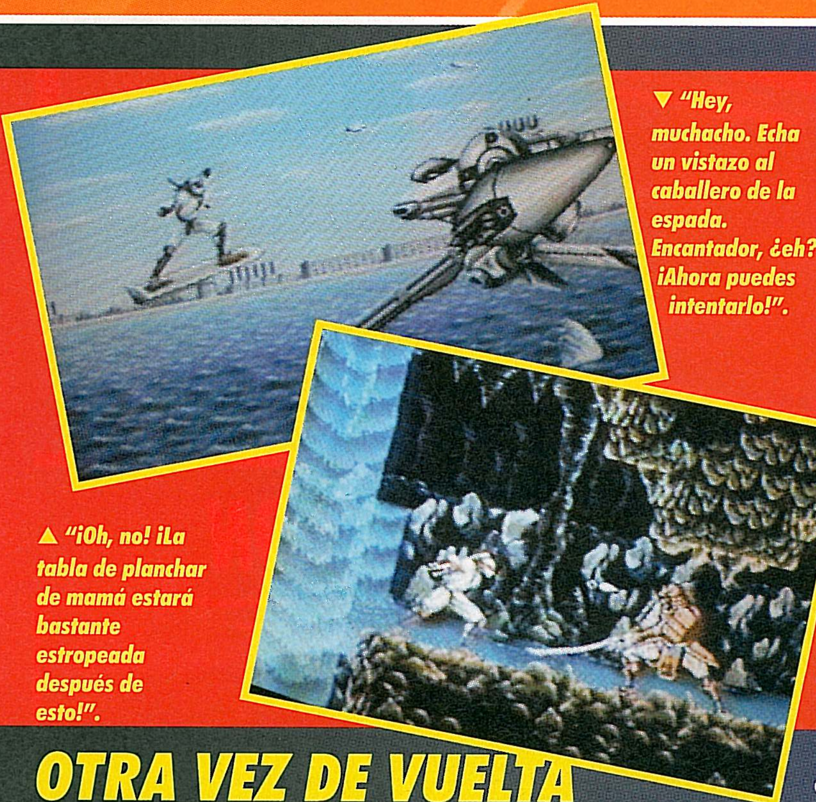


▲ *Pones el pie izquierdo dentro, el pie izquierdo fuera...*

- NUEVO JUEGO
- POR ACCLAIM
- MEGA DRIVE

NUEVOS JUEGOS 93

DOMARK
PINBALL WIZARD
DOMARK
BART VS THE WORLD
FLYING EDGE
ADDAMS FAMILY
FLYING EDGE
ROBOCOP III
FLYING EDGE
SPIDER-MAN/X-MEN: ARCADE'S REVENGE
FLYING EDGE
T2: JUDGEMENT DAY
FLYING EDGE
BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN
FLYING EDGE
WHEEL OF FORTUNE
GAMETEK
HUMANS
GAMETEK
JEOPARDY
GAMETEK
TESSERAE
GAMETEK
DEEP DUCK TROUBLE STARRING DONALD DUCK
SEGA
ECCO THE DOLPHIN
SEGA
JURASSIC PARK
SEGA



▼ "Hey, muchacho. Echa un vistazo al caballero de la espada. Encantador, ¿eh? ¡Ahora puedes intentarlo!".

▲ "¡Oh, no! ¡La tabla de planchar de mamá estará bastante estropeada después de esto!".

OTRA VEZ DE VUELTA

Sony dispone de los derechos de la enorme figura de Schwarzenegger en su última aparición en la pantalla grande "The Last Action Hero". La película ha entrado en Estados Unidos en una intensa lucha con la novedad del verano de Spielberg, "Parque Jurásico". La batalla por las ventas del juego se prevee igual de caldeada, cuando aparezca la versión para Mega Drive a finales de este año.

La película tiene un argumento impreciso de "disparos y mucha acción", que lo hace perfecto para el modelo de desplazamiento lateral que Sony ha diseñado para él. La acción de disparos al estilo Terminator es el núcleo del asunto. Espera una enorme figura de Arnie utilizando ridículas armas contra terroristas y su respaldo mecanizado.

La cuestión es: ¿es bueno el juego? Pues bien, en la exposición CES era bastante tosco y por ello resultaba difícil de analizar. Echa un vistazo a estas exclusivas fotos tomadas por la cámara espía de MEGA SEGA.



▲ "Perdona, chico. Creo que se te ha caído este contundente objeto".



▲ "¿Recuerdas cuando dije que no te lanzaría una patada devastadora? ¡Pues te mentí!".

- NUEVO JUEGO
- POR SONY IMAGESOFT
- MEGA DRIVE

PARQUE JURASICO: EL MITO DE LOS DINOS EN CD

En una presentación de altos vuelos en la CES, Sega of America presentó oficialmente uno de los mayores títulos para Mega CD de todos los tiempos: Parque Jurásico, el primer título para la Mega CD creado en los nuevos estudios multimedia de Sega en California.

El argumento del juego está basado en la película, aunque Sega parece haberse tomado una cierta licencia artística con la trama. En esta conversión, tu objetivo es explorar el epónimo Parque Jurásico en busca de varios huevos de dinosaurio. Llévalos de vuelta al Centro de Visitantes del Parque Jurásico para terminar el juego.

Sin embargo, eso no te prepara para lo tremendamente hábil que es el juego. Como puedes ver en nuestras exclusivas fotos, la acción se ve desde una perspectiva de primera persona, con un desplazamiento increíblemente suave y un elegante vídeo de movimiento total que representa tus movimientos en el juego.

Para que el juego parezca todavía más real, Sega empleó su nueva técnica de sonido ambiental Q-Sound para poner realmente al jugador en el centro del mundo jurásico. Enviaron a su técnico de sonido a unos pantanos para que recogiese digitalmente sonidos de reptiles reales (cocodrilos, caimanes y demás familia) y utilizaron un poco de magia auditiva para hacer que sonaran como si procedieran de auténticos dinosaurios. Los sonidos de fondos son también sorprendentemente realistas.

Para dar al juego un cierto valor educativo está el dr. Robert T. Bakker, un famoso paleontólogo, que comenta la posición del jugador y proporciona intrigantes ideas sobre los dinosaurios... si no te fijas demasiado en su sombrero, su pelo revuelto y su extraña barba.

Echa un vistazo a las fotos y decide por ti mismo. ¿Es que Parque Jurásico va a ser una especie de mito o qué? Te daremos nuestra opinión definitiva en una futura edición de MEGA SEGA.

- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- MEGA CD



▲ Dos esqueletos de dinosaurios disfrutando de una canción y una sonrisa.



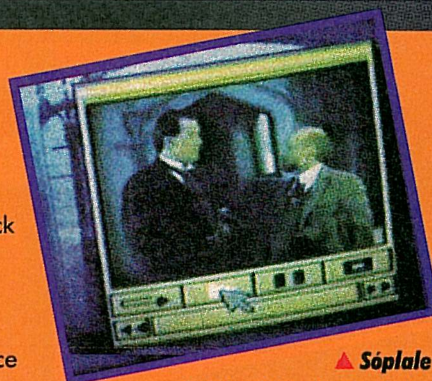
▼ "Perdona, jefe. ¿Tienes fuego?".

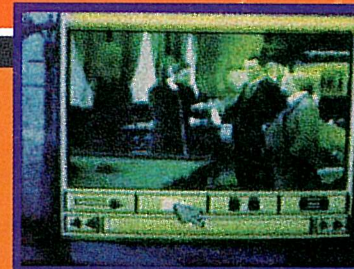
NUEVOS JUEGOS 93

X-MEN
SEGA
NBA ACTION STARRING DAVID ROBINSON
SEGA
NFL FOOTBALL STARRING JOE MONTANA
SEGA
REN HOEK & STIMPY
SEGA
SONIC CHAOS
SEGA
SONIC THE HEDGEHOG III
SEGA
STREETS OF RAGE II
SEGA
SURF NINJAS
SEGA
TOM & JERRY: THE MOVIE
SEGA
WORLD SERIES BASEBALL
SEGA
BRAM STOCKER'S DRACULA
SONY IMAGESOFT
HOOK
SONY IMAGESOFT
GEAR WORKS
SONY IMAGESOFT
CLIFFHANGER
SONY IMAGESOFT
LAST ACTION HERO
SONY IMAGESOFT
SYLVESTER AND TWEEDY

VUELVE SHERLOCK HOLMES

Uno de los lanzamientos más innovadores para Mega-CD fue Sherlock Holmes: Consulting Detective. Ahora los detectives principiantes poseedores de Mega CD pueden participar en más aventuras con el detective de ficción de Conan Doyle en Sherlock Holmes II.
El juego ofrece tres nuevos casos para investigar, con un interface gráfico mejorado y también mejor vídeo de movimiento total. Parece ser que este va a ser tan fascinante como el juego original y su lanzamiento se estima para las próximas navidades.

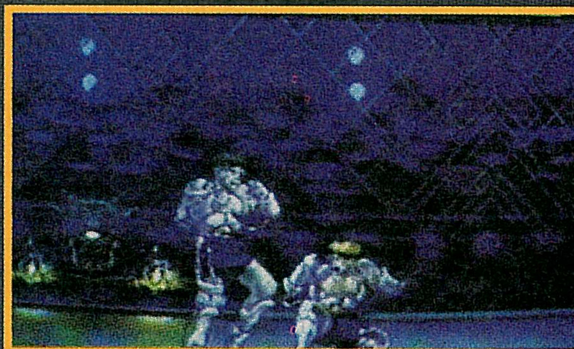


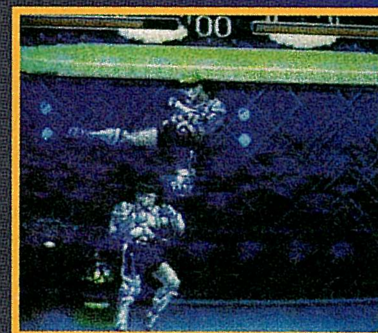


▲ *Sóplale el viejo chiste de Sherlock Holmes...*

- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- MEGA-CD

ETERNAL CHAMPIONS MIDE SUS FUERZAS CON STREET FIGHTER II





Obviamente, Sega of America se ha aficionado a la popularidad de Street Fighter II y han empezado a crear su propio juego de lucha. Su nombre es Eternal Champions (un juego en el que los protagonistas son los once mejores luchadores de la eternidad, cada uno con más de 35 movimientos especializados a su disposición). Para lograr que su juego de lucha sea de los mejores jamás creados, Sega ha tocado todos los registros. Eternal Champions es otro enorme cartucho de 24 megabits.

El argumento básico es, podemos decir, intrigante. El año es 2225 y el Campeón Eterno (el pobre memo que controla el equilibrio entre el bien y el mal) está muriendo. Buscando en el pasado, selecciona los once mejores luchadores para que se enfrenten y uno de ellos consiga finalmente llegar a ser el nuevo Campeón Eterno.

Lo que eso significa básicamente es un espectáculo de lucha de proporciones inconmensurables, ya que los jugadores pueden elegir entre campeones boinas verdes, luchadores de kickboxing, luchadores de kapkido cane y maestros brasileños de capoeria entre otros en su intento por obtener el premio de ser Campeón Eterno.

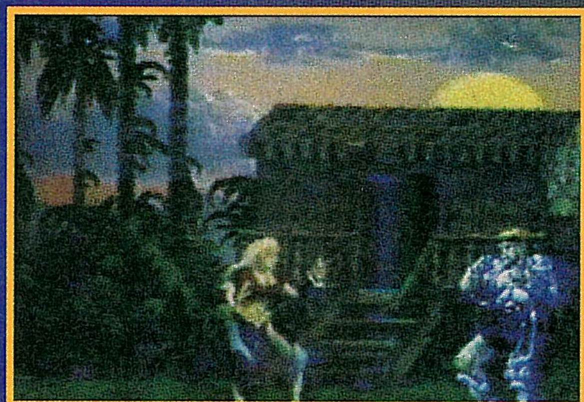
Suena fenomenal, ¿eh? Pues bien, Sega tiene una serie de funciones buenas que pueden convertir a Eternal Champions en un juego aún mejor que Street Fighter II. Mientras que este último sólo tiene la mejor de tres competiciones, tú decides los asaltos que quieres en cada enfrentamiento. Además, un modo de repetición a cámara lenta te permite visualizar de nuevo tus mejores combinaciones de ataques (además de tus derrotas más humillantes).

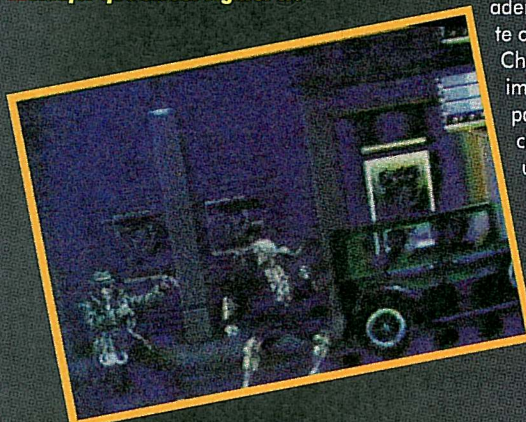
El alabado Dynamic Play Adjustment de Sega levanta la cabeza hacia Eternal Champions, estudiando el rendimiento del jugador y alterando el nivel de dificultad de acuerdo con lo bueno (o malo) que es el jugador. Las opciones adicionales incluyen la habilidad para diseñar tu propia sala de combate y ajustar un modo de velocidad que permita a los jugadores elegir tres velocidad de juego distintas basándose en la agilidad del jugador con el joypad (o de su falta de ella).

Compatible con el joypad de seis botones, además de con el Sega Activator (lee la noticia que te ofrecemos en páginas anteriores), Eternal Champions tiene un aspecto absolutamente impresionante, pero ¿tiene la excelencia necesaria para destronar a Street Fighter II como el juego de combate definitivo? Sólo el tiempo (además de una futura edición de MEGA SEGA) nos dará la solución.



▲ *¿Mejor que Street Fighter II?*





- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- MEGA DRIVE

NUEVOS JUEGOS 93

SONIC THE HEDGEHOG III
SEGA
TOEJAM AND EARL II
SEGA
LIGHTNING FORCE
SEGA
SHINOBI III
SEGA
VIRTUA RACING
SEGA
GREATEST HEAVYWEIGHTS
SEGA
NBA ACTION '94
SEGA
NFL FOOTBALL '94 STARRING JOE MONTANA
SEGA
NFL SPORTS TALK FOOTBALL '93 STARRING JOE MONTANA
SEGA
WORLD SERIES BASEBALL
SEGA
STAR TREK: THE NEXT GENERATION
SEGA
LANDSTALKER
SEGA
HOOK
SONY IMAGESOFT
BRAM STOKER'S DRACULA
SONY IMAGESOFT
CLIFFHANGER

Sega y Williams siguen arrasando

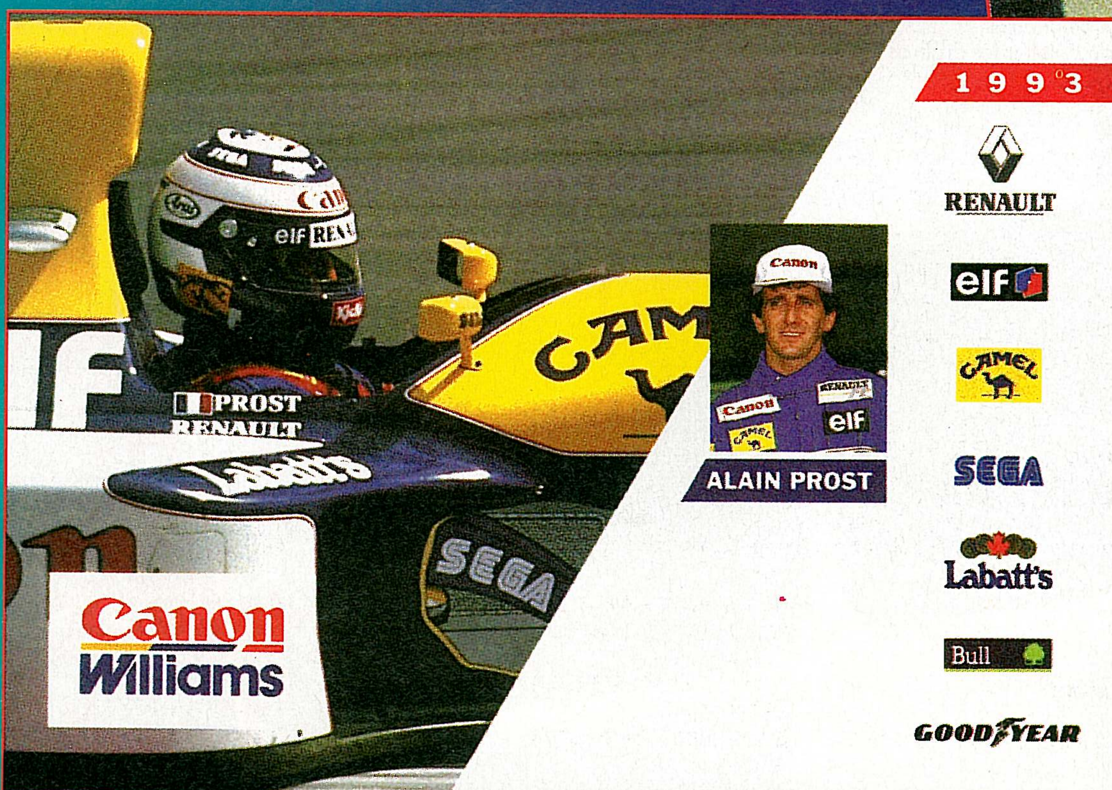
Alain Prost, al volante de su Williams Renault con el patrocinio de Sega, sigue adelante en el Mundial de Fórmula Uno.



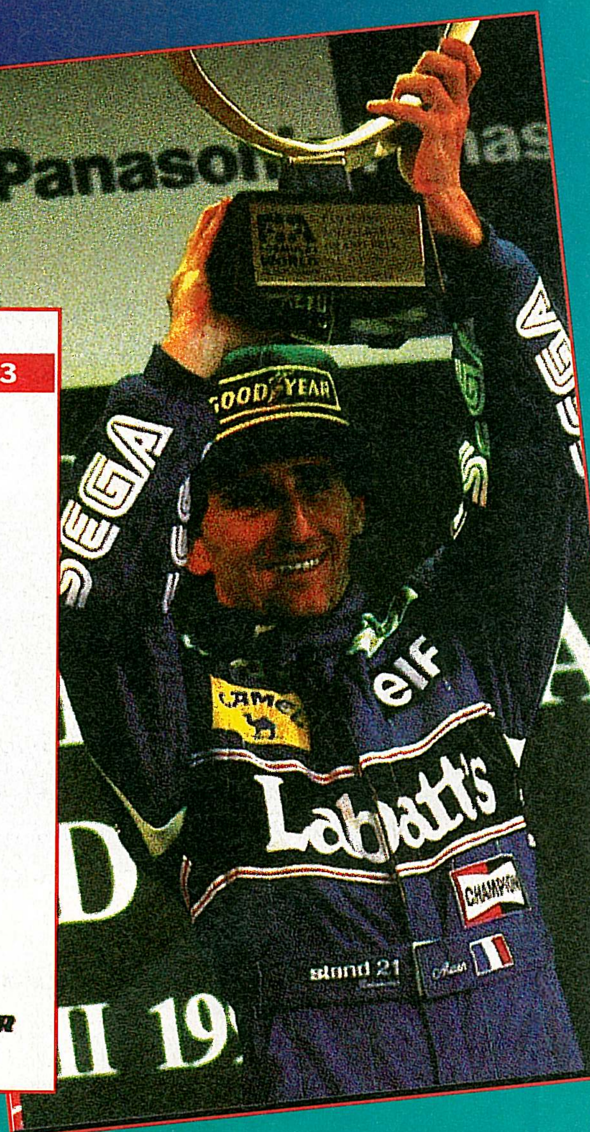
Como ya es habitual en él, Alain Prost sigue ganando carrera tras carrera dejando sin opciones a sus rivales, de vez en cuando (pero muy de vez en cuando) cede la Pole Position que, por fortuna o por avatares del destino, recae sobre Damons Hill, su compañero de equipo.

Os recordamos de nuevo que Sega, con una pequeña aportación monetaria, es parte del equipo de gente que esta detrás del equipo de Fórmula Uno Williams Renault. Las imágenes que acompañan este artículo muestran a Alain Prost como ganador de una de las carreras del circuito (ha ganado tantas que ya no sabemos cuál es), otra muestra el coche con los diferentes patrocinadores y la tercera es Sonic, la mascota de Sega disfrazada de corredor de coches. Realmente, es el logo oficial de Sega para Williams Renault.

Esperamos que Alain Prost acabe coronado como campeón del Mundo de Fórmula Uno en la modalidad pilotos y Williams Renault lo haga en la modalidad constructores.



▼ Alain Prost, en una imagen habitual en él.



EL NUEVO

¡Por fin está aquí!
Como veníamos anunciando desde hace ya algunos números, por fin podemos mostraros algo de lo que va a ser el nuevo Mega CD de SEGA. Desde el número 1 de nuestra revista, habéis podido ver, a través de nuestras páginas, lo que era el Mega CD original. En un principio Sega España pensó en comercializar el modelo por todos conocido, pero como Sega Japón realizo un lavado de cara a la consola Mega Drive (podéis verla en las imágenes que acompañan este artículo) y al Mega CD, al final se han decidido a presentar en sociedad el Mega CD 2 (aunque en nuestro país recibirá el nombre de Mega CD).



¿Qué es?

El Mega CD, es en origen, una unidad de lectura CD audio capacitada para leer datos. Estos datos son la información referente a la codificación de los programas de juegos contenidos en él. Hoy por hoy, no hay ningún medio, salvo los inmensos discos duros de los PC que iguale al CD en capacidad de almacenamiento, piensa que es posible guardar ¡casi 9.280 Megas! Cuando te contemos que un cartucho normal de juego tiene de 12 a 16 Megas y que sólo los más potentes llegan a los 24, la capacidad del Mega CD te parecerá sorprendente.

Además, el Mega CD tiene en su interior un chip Motorola 68000, sí, el mismo de la Mega Drive, sólo que este funciona a 12.5 MHz que, sumados a los 7.5 MHz de la Mega Drive, ¡alucina con la velocidad de proceso de los dos sistemas juntos!

En lo que se refiere al sonido, aparte de la posibilidad de incluir bandas sonoras de calidad CD, incluye 8 generadores de sonido PCM (Pulse Code Modulation) que le dan una calidad realmente impresionante, podrás escuchar sonidos y música reales, no simples pitidos o melodías basadas en chips. Te asustarás cuando oigas los sonidos digitalizados de tu consola.

Y para terminar, lo más importante, los gráficos. Es posible incluir animación real de más de una hora de duración, a quince cuadros por segundo y dieciséis colores por cuadro; como si fuera el cine.

A todo esto hay que unir un nuevo chip de rotación de gráficos, capacidad de zoom por hardware y la posibilidad de ampliar los gráficos sin por ello retrasar la ejecución de los juegos.



▲ ***La "vieja" Mega Drive junto al nuevo modelo; a pesar de que el diseño de este último es más agradable, nos sigue gustando más la "vieja".***

CAMBIOS EN MEGA DRIVE 2

La nueva Mega Drive es, como el Mega CD 2, más estilizada y de formas más redondeadas. En principio, todo sigue igual, aunque ya no tiene salida de radiofrecuencia y se ha eliminado el control de volumen así como la salida de auriculares.

El joypad es diferente, con tres botones nuevos denominados X, Y y Z, además de los ya conocidos A, B y C.

Lo que sí que sigue manteniendo es el conector para Mega CD. Como podrás observar por las imágenes, el conjunto Mega Drive - Mega Cd 2, queda de lo más bonito.

O SUPERMODELO



▲ El conjunto Mega CD 2 - Mega Drive 2 tiene un diseño muy bonito.

▼ La estampa de la segunda generación Mega Drive junto con el Mega CD 2 es preciosa.

▼ Pero tampoco es que la "vieja" Mega Drive desmerezca, es más, le da un toque de autenticidad al conjunto.

¿Qué ha cambiado?

Externamente, respecto al Mega CD original, la máquina tiene unas formas más redondeadas y estilizadas, lo que le da un aspecto del futuro cuando coloques tu Mega Drive en la plataforma destinada para ella. Internamente, ambos modelos son iguales.
Así que, prepárate a disfrutar de lo lindo y...

¡¡¡ESTATE AL LORO CALAVERA!!!

Campeonato Nacional de VIDEOJUEGOS SEGA

Como seguramemte ya sabréis, Sega organizó el primer concurso nacional de videojuegos Sega. Este concurso se ha llevado a cabo en la sección de consolas y accesorios de los diferentes centros del Corte Inglés repartidos por la geografia española. Los dos participantes que más puntos consiguieron fueron declarados ganadores nacionales.

El juego con el que se participaba en el concurso era Global Gladiators, ya sabéis, el estupendo juego de plataformas de Mick & Mack.



▲ ¡Consoleros en acción!

LOS GANADORES

El ganador en la categoría de mayores de 12 años fue José Angel García Torres, de La Coruña. Con una edad de 17 años y siendo estudiante (que no despunta con unas calificaciones estupendas, pero se defiende muy bien) se permite el lujo de jugar todos los días una horita o dos. Su entrada en los videojuegos fue a los 12 años de la mano de un ordenador MSX, sí, algunos aún se acuerdan de aquel engendro. Más tarde tuvo un Atari para después pasar a la máquina de juegos definitiva, la consola Mega Drive, y, ahora también tiene un Mega CD.

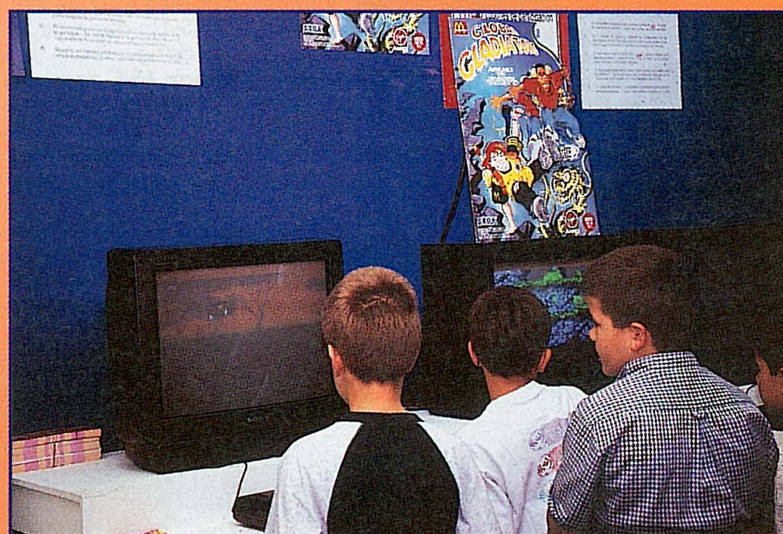
Sus juegos favoritos son los de Rol (y las aventuras gráficas, aunque no creemos que haya mucho de esto último en Mega Drive, pero atentos a lo que está por

venir), como buen consolero, también le encantan los arcades. Actualmente tiene 10 juegos, pocos, pero tuvo que vender todos los que tenía antes para poder comprarse el Mega CD (interes tenía el chico en tener lo mejor).

Para concursar, se compró el Global Gladiators y estuvo entrenando unas 3 horas diarias entre el 28 y el 30 de Junio. Para superarse día a día, contaba con la inestimable ayuda de un compañero que le medía los tiempos y le animaba a seguir. Todos sus amigos estaban pendientes de él, y como es buen chico, les ha correspondido consiguiendo el campeonato. Para ser la primera vez que se presenta a un concurso de este tipo, no está nada mal.

En la categoria de menores de 12 años, el ganador fue Rafael Sánchez González de Las Palmas. A sus 11 añitos y estudiando 7º de EGB, ya empieza a ser todo un cerebro, ha sacado 4 sobresalientes, 5 notables y un bien. Durante el curso, gracias a sus buenas notas, le dejan jugar 1 hora diaria; y los fines de semana, todo lo que quiera, al igual que en vacaciones.

Es aficionado a los videojuegos desde los 5 años, cuando le compraron la Master System. Hoy, tiene las



tres consolas Sega: Master System, Game Gear, Mega Drive y, lo más sorprendente, alrededor de 200 videojuegos. Los juegos que más le gustan son los de plataformas y aventuras, entre ellos sus preferidos son Flash Back y Sonic 2.

Entrenó con el Global Gladiators por espacio de 3 horas diarias durante una semana.



1 JUGADOR



PRECIO

POR SEGA

DESDE SEPTIEMBRE

OPCIONES
CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: 2
NIVELES: 2
RESPUESTA: HABIL
DIFICULTAD: MEDIA/COMPLICADA

1 o PUNTUACION
456785789

ORIGEN
Traducido de la película, este juego incorpora la versión para Mega Drive y una sección de conducción.

CONTROLES
Hay dos métodos de control: uno para la sección de conducción, el otro para los niveles de plataforma. No hay nada grande o inteligente, solamente tus modos de control estándar para estos tipos de juego.

- **A** Bat-juguete/disparar.
- **B** Turbo/puñetazo.
- **C** Misil/salto/gancho.
- **S** Inicia y detiene el juego.

COMO JUGAR
Conduce por las carreteras, alcanza la plataforma y vence a los secuaces del Pingüino. Ambas secciones son bastante poco originales y se juegan de una forma muy similar.


▲ ¡Echa al motorista para obtener puntos extra!


▲ Aumento del detalle, al estilo Modo 7.


▲ Destrucción, al estilo bat.

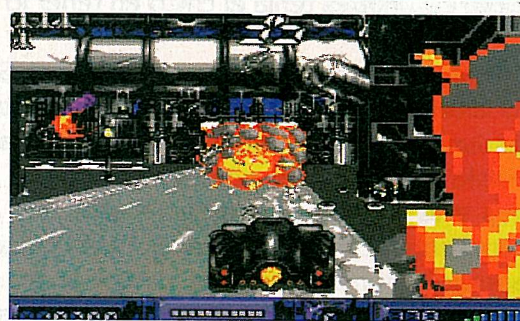
¿Qué harías si estuvieras horriblemente deformado y hubieras sido repudiado desde el mismo momento de venir al mundo? Morirías congelado o quizás te recogería una amable familia, o lo mismo te refugiarías en las alcantarillas de Gotham City y tramarías una terrible venganza contra el mundo. El Pingüino (así llamado por sus deformidades, que le hacen parecerse a este animalito) entra en los abandonados de esta última categoría. Su idea de venganza implica el secuestro de los niños recién nacidos en Gotham y su muerte. Pues vaya. Ayudándole en su destructiva masacre está Catwoman, una misteriosa fémina a la que le gusta vestirse con ropas de cuero muy estrechas y llevar un látigo. ¡Ooohhh!

BAT RET



¿EL MODO 7? ¡PUAH!

La sección de conducción utiliza el equivalente en Mega-CD del Modo 7 de la Super NES. Un chip especial de dimensionado de figuras que contiene el chip de gráficos ASIC personalizado de la Mega-CD permite aumentar y disminuir el detalle de las pantallas con gran suavidad y además ¡girarlas! Esto se puede ver en la pantalla de introducción, en la que la acción se aproxima al Batmóvil. La escena pasa entonces a una vista de Batman al volante. La rotación personalizada de figuras se utiliza para mostrar a Batman girando el volante.




▲ Me gusta conducir mi coche, no es que sea un Jaguar, ¡es mucho mejor!

LA SECCION DE CONDUCCION

¿Alguna vez has jugado a Roadblasters en los arcades? Pues bien, la sección de conducción de Batman Returns es muy parecida. Quema el asfalto y echa a los diabólicos secuaces del Pingüino de la carretera. Necesitas cargarte un número determinado de enemigos dentro de un estricto límite de tiempo para continuar.



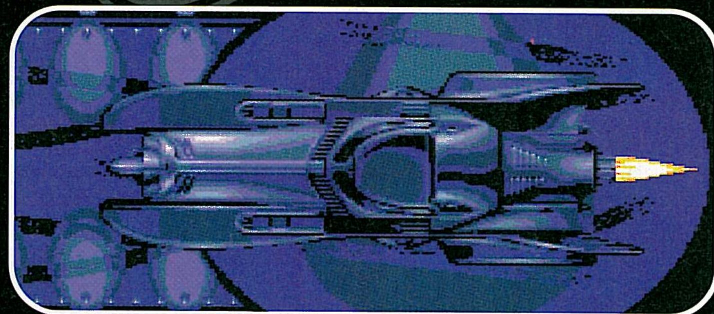
El único hombre lo bastante loco como para detener la carnicería es Batman (un misterioso individuo que disfruta cargándose a criminales asesinos).

Armado con su colección de bat-juguetes, incluyendo su impresionante Batmóvil, su Batski y su cinturón de herramientas, es una fuerza con la que hay que contar.

Batman Returns se divide en dos secciones diferentes. Hay una sección de megaconducción, donde nuestro héroe volador conduce disparando a gente con su bat-cañón o sus bat-misiles, además de una sección de plataforma (que tiene un misterioso parecido con la versión Mega Drive de Batman Returns... Mmmmm, qué intrigante).

MAN
URNS





▲ Baterías para la potencia, turbinas atómicas para la velocidad...

EL BATMOVIL... PIERDE UNA RUEDA

El Batmóvil es un automóvil realmente resistente. En el bat-chasis lleva incorporadas dos armas formidables. el cañón básico dispara proyectiles en forma de disco que producen una buena cantidad de daños y también hay bat-iconos especiales que recoger que refuerzan el motor de Bruce Wayne con algunos super misiles dirigidos.





▲ ¡Carga misiles!



BAT ORDENADOR CON OPCIONES

¡Hasta la pantalla de opciones rezuma clase! Selecciona OPTIONS de la pantalla del título y tendrás garantizado el acceso al ¡Bat Ordenador! Te permite cambiar el número de vidas disponibles, el nivel de dificultad o los controles. ¡Hasta uno de los dedos de Batman hace aquí su aparición!

COMENTARIO



RISI

Oooohhhh, este juego es tan hábil que ime gustaría dejar esto e irme a jugar AHORA MISMO! Todo en el juego es absolutamente fabuloso. Los gráficos capturan el entorno de la película perfectamente, con gráficos oscuros y una animación fabulosa. ¡El sonido es fantástico! Las bandas sonoras del CD son espectaculares, con efectos especiales atmosféricos como en la película. ¡Hasta la pantalla de opciones es fenomenal! La sección de plataforma es bastante buena, y se ha mejorado mucho con respecto al Batman Returns para Mega Drive, pero es la sección de conducción lo que va a ganarse todas las alabanzas. Es de calidad arcade, con un desplazamiento super suave que avergüenza el Modo 7 de la Super NES. De hecho, el efecto es muy parecido a las fabulosas máquinas de monedas de Sega 3D, como Outrun o Super Monaco GP. El juego también es dificilillo. El nivel TRAINING se termina con bastante rapidez, pero el NORMAL es excepcionalmente difícil. Sin embargo, los alucinantes gráficos y el sonido te mantienen en constante atracción y te obligan a volver a por más. Esta es un juego modelo para la Mega CD. ¡Cómpralo!

TACTICA ESPECIAL DE PILOTAJE

Los límites de tiempo para dejar fuera de combate a los secuaces del Pingüino son muy estrictos. Si tienes problemas, utiliza este mini-truco. En lugar de dispararles, utiliza el turbo para ponerte al mismo nivel que el enemigo y después expúlsale de la carretera. Si choca contra un obstáculo lateral de la carretera, ¡será historia! En este juego estos obstáculos si que son útiles, ¿eh?



MONSTRUOS DE CARRETERA

Cada tercer nivel te "regala" un nuevo monstruo de carretera que vencer. Estos enormes vehículos suelen necesitar entre 30 y 50 impactos antes de ser destruidos. También hay que tener en cuenta ese maldito límite de tiempo. Si tu tiempo empieza a agotarse, es tentador lanzar tus misiles y esperar los mejores resultados. Esta no es la respuesta, ya que algunas veces son necesarios unos disparos bien precisos para poder vencer al monstruo.

INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS



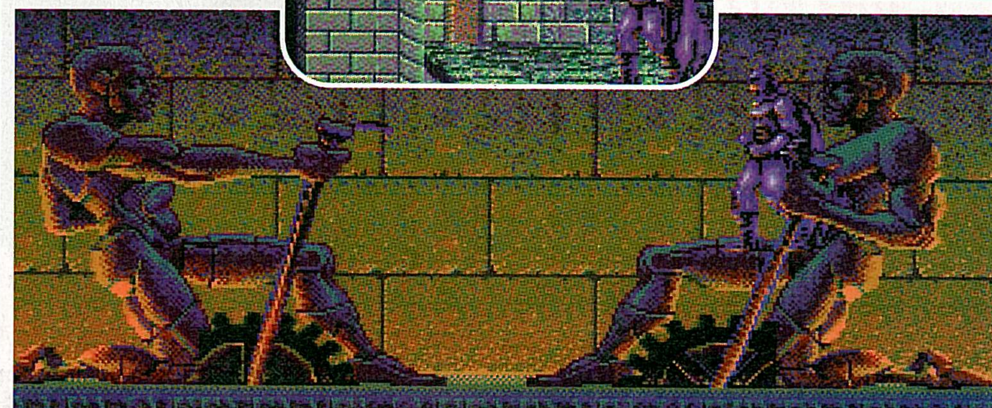
▲ El monstruo mecanizado muerde el polvo de una forma espectacular.



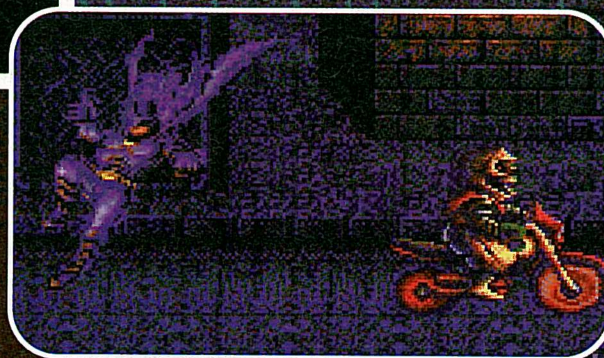
▲ ¡Dios mío! ¡Es Catwoman!

SECCION DE PLATAFORMAS

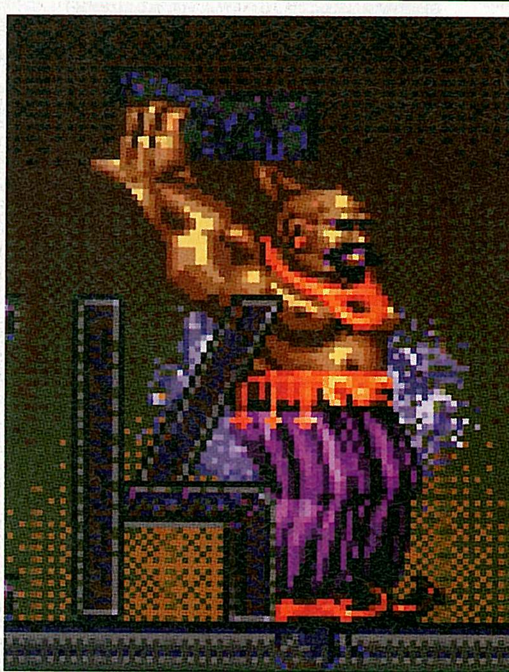
¿Te resulta familiar? Pues bien, la sección de plataforma de Batman Returns es muy parecida al juego de cartucho. Sin embargo, ahora es mucho más suave y dispone también de un sonido muy superior. Algunas fabulosas melodías de la banda sonora en CD suenan de fondo mientras Batman se abre camino luchando contra las hordas del Pingüino y enfrentándose a los monstruos enemigos.







▲ Uno de los motoristas diabólicos del Pingüino le causa al Caballero Negro una ligerísima preocupación...



MAS MONSTRUOS

Hay un montón de personajes enemigos que el Caballero Negro debe vencer en Batman Returns. Por supuesto, los iguales del Pingüino y de Catwoman hacen su aparición, pero hay muchos más esperando, incluyendo un enorme hombre musculoso además de algunas estatuas poseídas que lanzan cosas y arrojan fuego a Batman.



EL BAT CINTURON

Hay un montón de personajes enemigos que el Caballero Negro debe vencer en Batman Returns. Por supuesto, los iguales del Pingüino y de Catwoman hacen su aparición, pero hay muchos más esperando, incluyendo un enorme hombre musculoso además de algunas estatuas poseídas que lanzan cosas y le arrojan fuego a Batman.





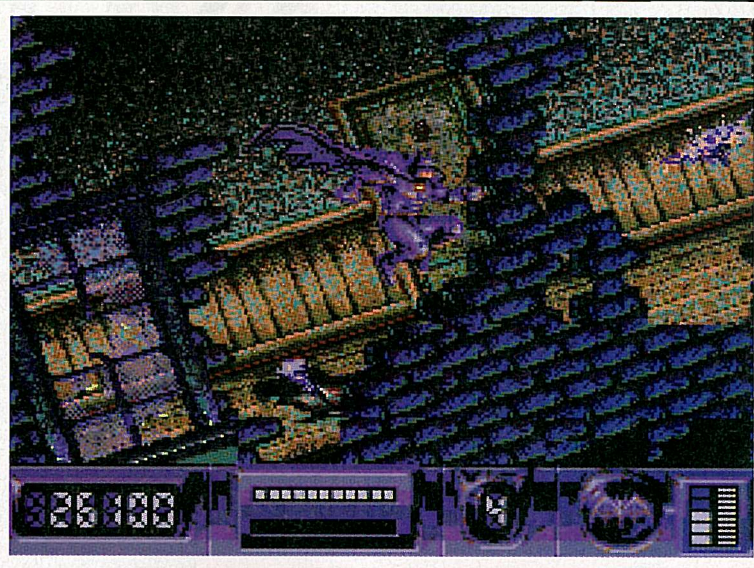
▲"¡Salta, salta!". Batman te hará saltar sobre tu silla mientras juegas.

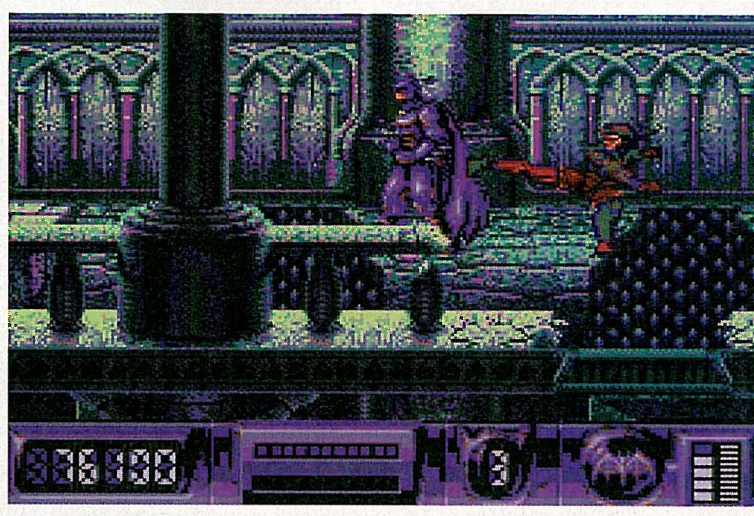
COMENTARIO



PAKO

Con las secciones de plataforma de este juego refinados ligeramente para obtener una mayor jugabilidad y las espectaculares secciones de conducción incluidas, la versión CD de Batman Returns es sorprendente. Lo que no significa que no tenga fallos, pero una impresionante mejora con respecto a la versión de cartucho. Esto parece ser el comienzo de una especie de esnobismo de CD/cartucho cuando todos los mejores juegos estén sólo reservados para CD. Otra fantástica función que el CD ha proporcionado a esta versión es la elegante presentación. Incluso la pantalla de opciones está organizada como el terminal de ordenador de Bruce Wayne y es solamente un agradable toque más. La lenta y ligeramente laboriosa naturaleza de las secciones de plataforma sigue estando ahí pero el desarrollo de juego más suave hace que ahora sea más fácil perdonar este fallo. Donde realmente sientes la emoción es cuando te pones al volante del Batmóvil. Es rápido, sorprendente y terriblemente duro. Hasta ahora es uno de los mejores ejemplos de habilidades de dimensión de figuras en el Mega CD. En general es un juego excelente, así que ia por él se ha dicho!





▲ Afortunadamente, la ropa interior de Batman le protege de ese enemigo que le ataca por detrás.

PRESENTACION 88

▲Una imagen inicial bastante sorprendente (incluso la pantalla de opciones es fabulosa). Las pantallas de introducción son también bastante buenas.
▼ La presentación a nivel de plataforma se inclina un pelín hacia el lado negativo.

GRAFICOS 93

▲ Fabulosos. La sección de conducción incluye algunas partes tridimensionales fenomenales, con una definición excepcional en las figuras y fondos. El nivel de plataforma tiene buenos fondos y personajes.

SONIDO 91

▲ Las prestaciones CD del Mega CD se aprovechan al máximo, con una impresionante música acompañando la acción y algunas explosiones en el salón de tu casa.

JUGABILIDAD 92

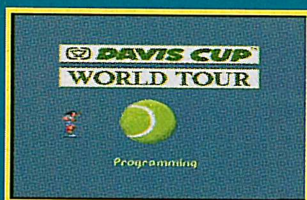
▲ Super. Batman Returns es uno de los juegos más adictivos para Mega CD, con una sección de conducción de calidad arcade y un juego de plataformas que está por encima de la media.

DURACION 89

▲ El nivel TRAINING se termina rápidamente, pero no es indicativo del resto de los niveles. La dificultad en el modo NORMAL está muy bien equilibrada, proporcionándote horas de diversión a tope.

GLOBAL 90

¡Por fin empezamos a ver de lo que es capaz el Mega CD! Batman Returns es literalmente dos juegos en un paquete y se sitúa como uno de los mejores juegos para Mega CD que se puedan comprar.



1-2 JUGADORES



PRECIO

POR TENGEN

DESDE SEPTIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: TORNEO
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: DIFICIL

1ª PUNTUACION

SEMIFINALES DE TORNEO

ORIGEN

Davis Cup Tennis tiene mucho parecido con el Amiga Tennis de Loriciel y está programado por la misma casa de software.

CONTROLES

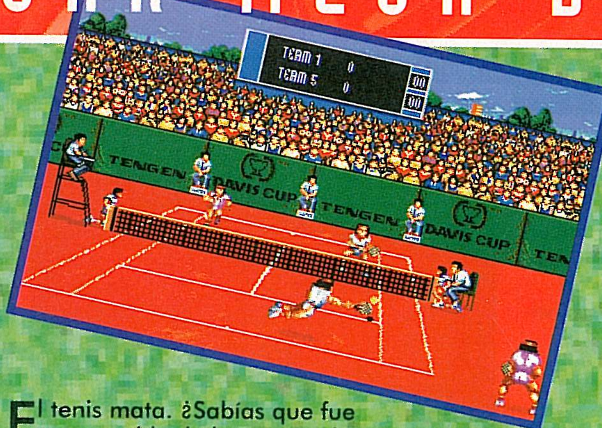
Utiliza el joypad para mover a tu jugador por la cancha, y los botones en combinación con el joypad para seleccionar y apuntar tus lanzamientos. Sencillo, ¿eh?

- **A** DEVOLVER VOLEA/VOLEA POTENTE.
- **B** DEVOLVER GOLPE ALTO/GLOBO.
- **C** PASSING SHOT/DEJADA.
- **S** PAUSA/MENU.

COMO JUGAR

No permitas que la bola rebote dos veces en tu lado de la cancha. Fuerza los errores de tu oponente para acumular puntos.

DAVIS CUP WORLD TOUR



El tenis mata. ¿Sabías que fue responsable de la muerte de Jaime IV de Escocia? Ese monarca era un loco del tenis, y tenía una cancha para él solito en Dunkeld. Para detener la constante pérdida de bolas bloqueó todas las salidas de la pista, incluyendo la ruta de escape real. De lo que se arrepintió mucho una noche, cuando entraron unos asesinos.

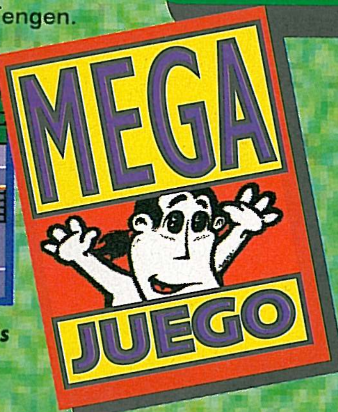
Hoy en día no puedes caminar por una pista mucho tiempo sin que alguien se acerque con un cuchillo de cortar el pan. Oh, bueno, probablemente ello no evitará que incontables poseedores de una Mega Drive arriesguen su vida con esta fabulosa simulación de tenis de Tengen.

CON MUCHOS GOLPES DISTINTOS

Davis Cup ofrece los principales golpes que se utilizan en la realidad, y que son fundamentales para añadir un poco de estrategia a los reflejos que requiere el juego. Normalment un botón te proporciona un golpe de devolución estándar (volea y el passing shot son todos ellos golpes similares). Empujando el joypad al mismo tiempo, la variedad de golp entra en acción. Los globos altos superan a un jugador de r y las dejadas a un jugador de fondo. Davis Cup utiliza el nu pad de seis botones, colocando los distintos golpes en las tr principales posiciones de botón.

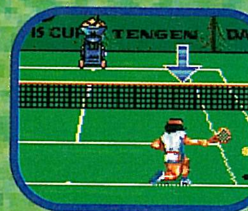


▲ *Ok, muchacho, ponte unos pantalones un poco más largos o no juegas...*



ESCUELA DE JUEGO

Las opciones de entrenamiento de Davis Cup son bastante amplias. Cinco modos distintos ponen a prueba cinco habilidades distintas. "Service" te enseña a situarte para lan los servicios; "Precision" está destinado a aprender a dirigir golpes a zonas determinadas de la cancha; "Speed" te obliga a correr alrededor de la cancha golpeando una secuencia de bolas; "Ball" es una partidita informal entre dos jugadores y "Practice" es una sesión individual con una máquina de bolas.



COMENTARIO



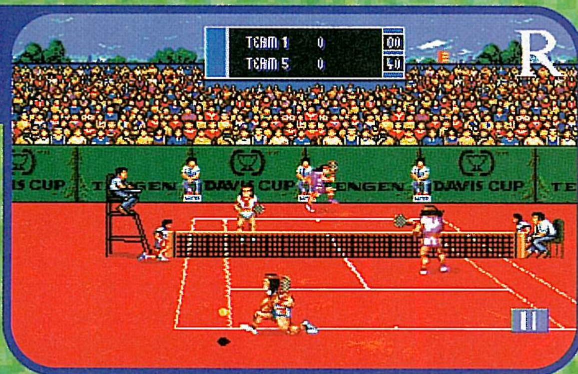
Por fin alguien ha logrado un golpe maestro en lo que a tenis para la Mega Drive se refiere. Justo en el momento en que parecía que era imposible la creación de un juego de tenis para esta consola, Loriciel produce una simulación deportiva de aspecto impresionante y sonido fabuloso. La presentación es fenomenal, por una vez parece que el programador ha pensado en todas las funciones que necesita el jugador, incluyendo el competente modo de pantalla dividida. Se juega a velocidad de cohete, pero las tácticas y la sutileza tienen un amplio espacio para desarrollarse. La única nube horizontal es la desalentadora habilidad de los (muchos) jugadores de ordenador. Pero cada uno muestra tácticas definidas, con debilidades que están ahí para ser explotadas.

DIVIDIENDOSE

Como opciones se ofrecen uno o dos jugadores, individuales dobles. Para partidos de dos jugadores, la pantalla se divide forma que cada jugador pueda ver el juego desde su extrem más cercano. Omitiendo el fondo del público, el tamaño de la zona de juego se mantiene bastante.







CUP TOUR

COMENTARIO

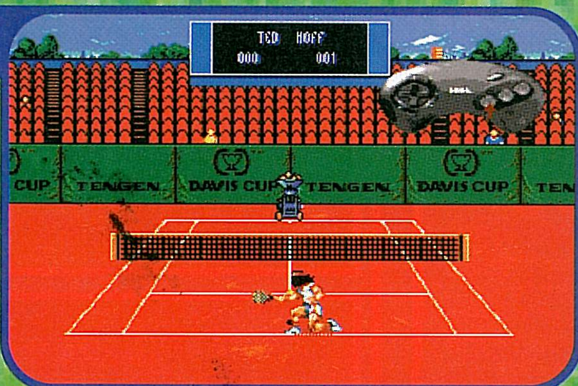


ANDY

Tras un comienzo inestable de la temporada de tenis (¿alguien recuerda Andre Agassi?) parece que por fin los usuarios de Mega Drive tienen opciones. No hace mucho que Davis Cup aterrizó en nuestra oficina, pero es un juego excepcional. Son posibles todo tipo de golpes, suena como si Barry White se hubiera empleado especialmente a tope para arbitrar los partidos, y muchacho, vencer a los oponentes del ordenador está tirado. Envía una devolución con gran potencia y mira cómo tu oponente corre a protegerse. Mi única queja es que los gráficos podían haber sido un poco mejores. Todos los jugadores tienen un aspecto de machotes que es desmitificado absolutamente por los pantalones cortos demasiado, digamos, ajustados que visten. Bueno, aparentemente parece que este año también están vistiendo así de estrecho en la realidad, además eso no debería hacer desistir de la que verdaderamente es la mejor simulación de tenis para la Mega Drive vista hasta ahora.

¡GUAU, MENUDO AMBIENTE!

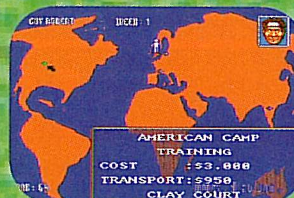
Davis Cup ha sido objeto de una gran atención al detalle, lo que proporciona una atmósfera de la que carecen otros juegos de tenis. El árbitro controla el marcador, con su voz increíblemente profunda, y los demás otros jueces de línea también sueltan algún que otro grito. Los chicos y chicas recogepelotas recogen las bolas sueltas, y se han incorporado todo tipo de reglas (incluyendo infracciones de tiempo). La función más original es la opción de "concurso" que te permite discutir con el árbitro sobre el resultado e los golpes. Es una auténtica risa, y algunas veces su decisión se ve influida por comportamientos al estilo McEnroe.

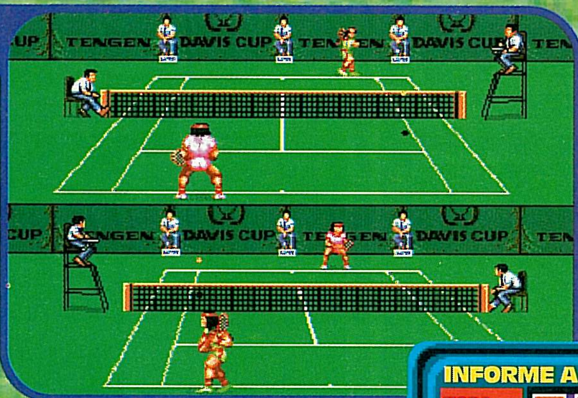


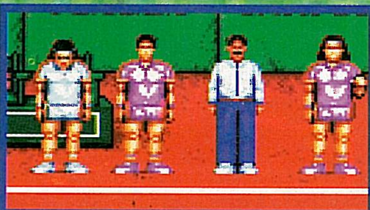
DE TROTAMUNDOS

El tenis es un trabajo de constantes viajes, ahora que es popular en todas partes del mundo. Una de las tres opciones de torneo te permite participar en un torneo semanal trotamundos, y en ella puedes juzgar tu éxito por tus ganancias y posición en el ranking mundial.

En otro caso puedes jugar partidos de exhibición individuales o (bastante lógico) tomar parte en el torneo de dobles de la Copa Davis, jugando con equipos nacionales.







INFORME A LARGO PLAZO	ANALISIS
HORA	INGENIO
DIA	ACCION
SEMANA	DESAFIO
MES	REFLEJOS
AÑO	

PRESENTACION — 96

▲ Pulido hasta el enésimo grado, con detalles de la cancha, estadísticas, opciones y ambiente.

GRAFICOS — 84

▲ Buenas figuras de jugadores, fenomenal animación y movimientos de la bola convincentes.

▼ Cuanto mayor es el tamaño de la pantalla, más borrosa se ve la acción.

SONIDO — 91

▲ Genuina voz digitalizada. ¡Los mejores quejidos tenísticos!

JUGABILIDAD — 90

▲ Desarrollo del juego suave y acelerado, y controles no demasiado difíciles de aprender a manejar.

▼ La precisión maníaca de los jugadores del ordenador hace que los partidos individuales sean traumáticos.

DURACION — 88

▲ Sus múltiples opciones y desafíos lo convierten en un clásico.

▼ El entusiasmo de todos por el tenis al final mengua.

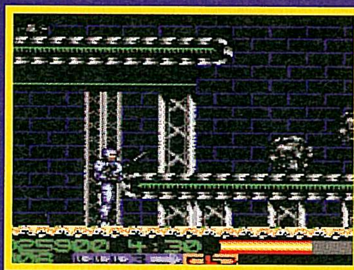
GLOBAL — 90

Seguramente y sin duda alguna el mejor juego de tenis para la Mega Drive, ¡por fin!

ROBOCOP



Ya sabes lo que puedes hacer con tus problemas de Ciudad Interior. Prenderle fuego y echar de ella a la gente. Reemplazarla con un parque temático o una autopista de paso. Con este fin, la OCP, empresa corrupta de la ciudad de Detroit, está contratando cyborgs para sacar a los elementos indeseables de la metrópolis. Envían a Robocop para que les ayude en la operación, pero el bigardo bípedo pasa por todos los niveles de trabajadores sociales y se pone del lado de los habitantes. Ahora se encuentra atrapado entre ladrones desagradecidos en camiseta, equipos SWAT y un montón de armamento computerizado. ¡Caramba!



▲ ¡Ah! Por fin en casa... ¡La Ciudad de Lata!

LOS BUENOS

Robocop llegó como uno de los "buenos"; ahora lucha contra ellos. Los buenos son carros que transportan bazookas, lanzagranadas dirigidos y unidades de superficie blindadas. En general, el armamento de los "buenos" es mucho más mortífero que el de los desorganizados malos.

LOS MALOS

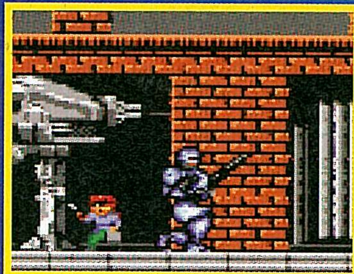
Los splatterpunks no tienen ninguna consideración con Robocop y atacan con pistolas desde las ventanas de los tugurios de los barrios bajos. Lo bueno de los ataques de estos muchachos es que son bastante débiles y que sus armas le producen a Robocop un efecto mínimo. Sin embargo, ten cuidado con los escuadrones de motocicletas que convierten rápidamente a Robo en un montón de chatarra oxidada.



▲ Llevas una camiseta bastante sucia y una buena panza cervecera; no trabajarás para PC Review, ¿verdad?

ALIADOS

En forma de un ED-209 medio roto lleva ayuda inesperada. Una joven promesa de los ordenadores corre a arreglarlo, justo a tiempo para que se una a ti en tu lucha contra una horda de tropas de bazooka.

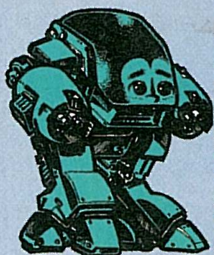


◄ "Cierra los ojos, cuenta hasta diez y te dispararé por la espalda".



▲ ¡Buster Gonad monta un ataque aéreo por sorpresa!

COMENTARIO



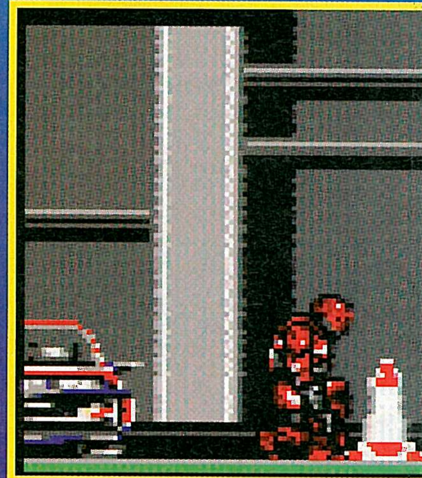
GUS

No tengo mucho que decir sobre Robocop 3. Es un juego bastante superficial. Bastante bueno para la Game Gear, si fuera divertido (pero no lo es).
Los gráficos están bien, aunque un poco monótonos, y las fenomenales melodías son uno de los mejores ejemplos de música en la Game Gear. Pero el juego es demasiado aburrido y frustrante.
Tu gran figura es un objetivo imposible de fallar para la mayoría del fuego enemigo, sin importar lo rápido que seas con el gatillo. Unido a los poco imaginativos formatos de nivel, se deja de lado rápidamente.

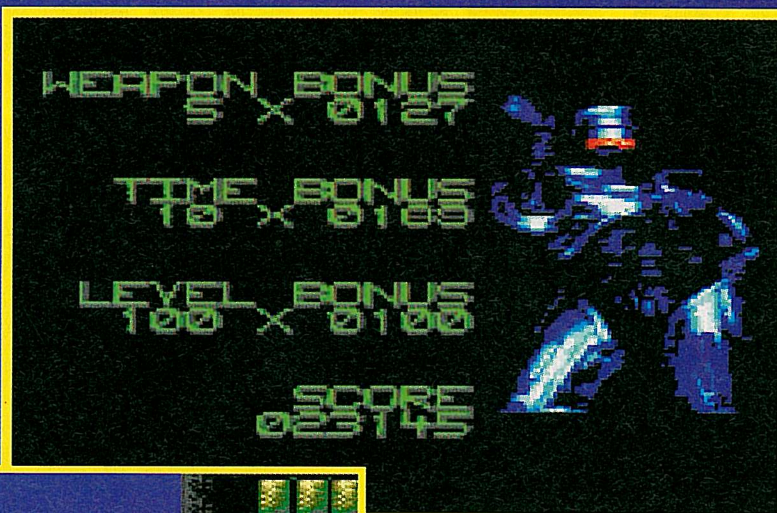


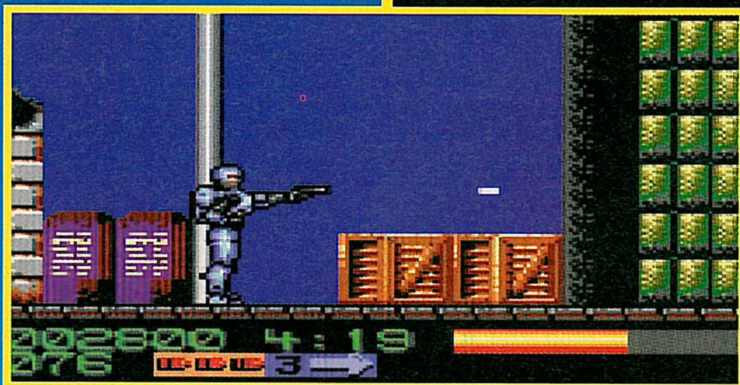






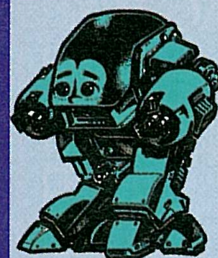






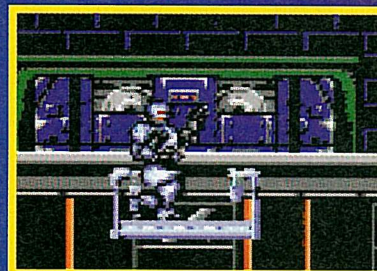
▲Las figuras son verdaderamente ghrande y monstruosas, pero no hay que preocuparse, esto es bueno.

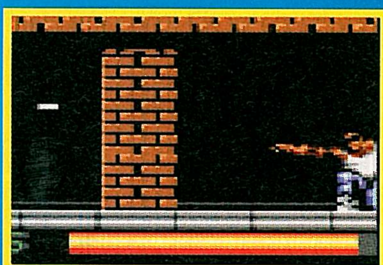
COMENTARIO



LUCY

Normalmente nos quejamos cuando los juegos son demasiado fáciles, pero hay una delgada línea de división entre agradablemente desafiante y ridículamente frustrante. Este cae en lo segundo y muy pronto el aburrimiento hace mella en él (además de un grosero temperamento). Su aspecto no está mal pero es una fórmula muy manida y utilizada que ya debía de haberse quedado obsoleta hace tiempo. No te molestes.





▲Mucho nos tememos que con el muro delante los disparos no surtan gran efecto.



Selección de verano para imágenes Robocop. ¡Qué diver!





PRESENTACION 78
▲La pantalla de opciones.
▼Nada de opción de dos jugadores.

GRAFICOS 73
▲Figuras bastante grandes.
▼Fondos sosos y demasiado suaves.

SONIDO 88
▲Una música bastante frenética para la Game Gear.

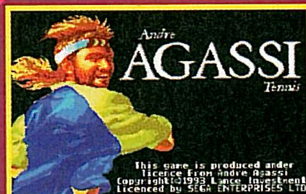
JUGABILIDAD 54
▲Muchos disparos y desafío instantáneo.
▼Desarrollo de juego soso.

DURABILIDAD 46
▲Promete ser un hueso duro de roer.
▼No inspira perseverancia.

GLOBAL 51
Robocop sufre un destino peor que la muerte: la mediocridad.



ANDRE AGASSI T·E·N·N·I·S



2 JUGADORES



PRECIO

POR TECMAGIK

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: 1
RESPUESTA: FEBRIL
DIFICULTAD: DIFICIL

1ª PUNTUACION

UN PARTIDO GANADO

ORIGEN

El juego del tenis. Un jugador de tenis llamado Andre Agassi. Combina ambos y lo tendrás.

CONTROLES

Mueve a tu jugador elegido con el D-pad y utiliza los botones A y B para golpear la bola.

1 Dar efecto a la bola

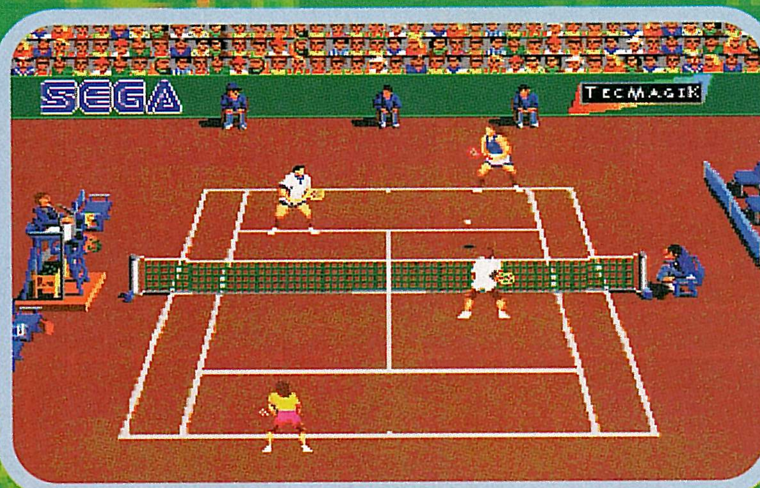
2 Volear la bola

COMO JUGAR

Los jugadores individuales desafían a los oponentes del ordenador en un partido o torneo de individuales o dobles. Dos jugadores también pueden competir.

De nuevo se acerca a toda velocidad la temporada de Wimbledon y seguidores del tenis de todo el mundo se ponen sus pantalones cortos y faldas blancas con emoción. Sin embargo la espera puede resultar insoportable para algunos. Para hacerla más llevadera, Tecmagik ofrece a los jugadores la oportunidad de invitar a Andre Agassi a sus hogares para una sesión de práctica previa al inicio de la temporada. No en sentido literal, por supuesto, sino en la forma de este espectacular juego de tenis para la Master System.

Andre Agassi Tennis proporciona la oportunidad de jugar un play-off de un solo partido para uno o dos jugadores. Los jugadores individuales también pueden entrar en un torneo completo en partidos de individuales o dobles.







▲ *Bolas en cantidad, ¡y mucho más en este juego de acción!*

SERVICIO Y RESTO

Hay cuatro superficies distintas para el jugador en Andre Agassi Tennis. Los jugadores pueden arriesgarse a mancharse de verde en una pista de hierba, probar sus antebrazos en las superficies de asfalto o enfrentarse al carácter imprevisible de la tierra. También existe la oportunidad de jugar en una cancha cubierta. Quizás no resulte tan emocionante, pero controlar pelotas de movimientos extraños es más fácil cuando se está entre cuatro paredes. Adapta tu juego a la cancha en la que estás jugando.



COMENTARIO



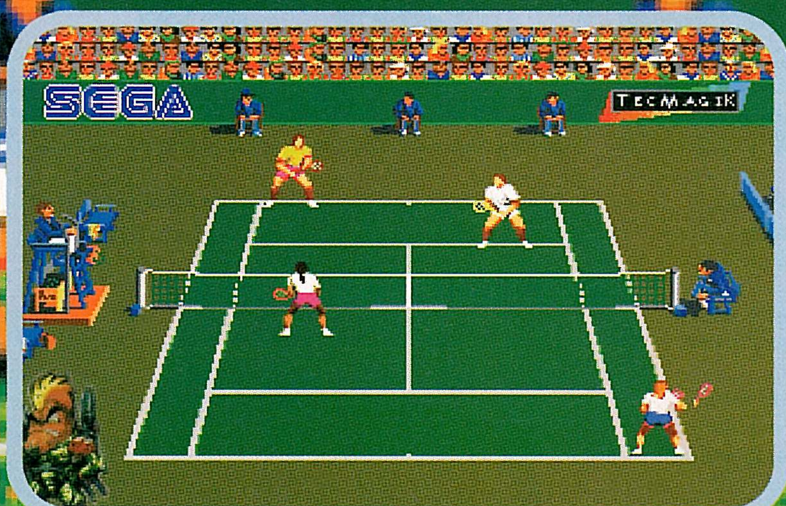
PAKO

Es increíble lo mucho que se parece esta versión para Master System a la de Mega Drive. De hecho, juzgando sólo a primera vista, Tecmagik ha conseguido realmente un saque directo. Sin embargo, las apariencias resultan insignificantes cuando un juego se desarrolla de una forma tan poco manejable como este. No disfruto criticando juegos en los que se ha invertido tanto tiempo, como es el caso, pero los errores son imposibles de ignorar. El método de control es tan torpe que hace que te desanimes totalmente. Lo siento, Tecmagik.



INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■□□
DIA	■■■□□
SEMANA	■■□□□
MES	■□□□□
AÑO	□□□□□

ANALISIS	
INGENIO	■□□□□
ACCION	■■■■□
DESAFIO	■■□□□
REFLEJOS	■□□□□



▲ *Puedes utilizar juegos de palabras bastante tristes para referirte a las bolas, o en caso de que falle eso sobre hacer una "raqueta", si lo prefieres, puedes hacer referencia a las apariencias descafeinadas de Agassi.*

COMENTARIO



RISI

El programador de la Master System ha hecho un gran trabajo convirtiendo la versión de Mega Drive. Desgraciadamente, como ya dijimos el mes pasado, no se puede decir que el juego para Mega Drive sea fenomenal. Para ser justos, los gráficos son excelentes, y representan la acción extremadamente bien. Sin embargo, las simula-ciones deportivas necesitan desesperadamente ser jugables y, debemos decirlo, esta no lo es. Me resulta increíble que no puedas correr y golpear la bola al mismo tiempo. Tienes que correr al punto correcto, esperar a la bola después golpearla (si es que puedes). Esto frustra la acción terriblemente. Podría haber sido un buen juego, pero... tal y como es, lo único que puedo hacer es recomendar Wimbledon Tennis en su lugar.

SOY ANDY ¡PRUEBAME!

En total hay ocho jugadores entre los que se elige el personaje que esté más acorde con tu estilo de juego. Obviamente, el hombre principal es el mismo Agassi, pero los siete restantes tenistas ideados por Tecmagik están ahí para atender las necesidades de cada uno. Por ejemplo, Don Matt puede carecer de velocidad, pero es un jugador potente y muy preciso. Ron Pepper, por otro lado, es rápido pero menos capaz cuando se trata de golpear la bola en los momentos que más cuentan. Las activistas de los derechos de la mujer no tienen posibilidad de quejarse ya que las dos participantes femeninas (Cassie Nova -gruñido de desaprobación- y Carol Ark -?-) son dos de los mejores jugadores. ¡Descubre qué jugador es el más adecuado para tu estilo de juego!

CARTUCHOS INCOMPLETOS

Debido a problemas con el cartucho recibido de Andre Agassi Tennis para Mega Drive, éste fue puntuado por debajo de su valor. El cartucho que probamos era lo que se llama una versión "beta". Es por ello que tras un exhaustivo análisis de una versión final, hemos decidido subir el global a un 74%.

PRESENTACION 78

▲ Las opciones se siguen todas con gran facilidad. La imagen digitalizada de Agassi puede gustar.
▼ La presentación inicial es floja.

GRAFICOS 93

▲ ¡Fantásticos! Realmente el juego está bien servido en este aspecto.
▼ La animación de los jugadores es desigual.

SONIDO 79

▲ Efectos de sonido en cancha razonables. La música es buena.

JUGABILIDAD 61

▼ Desgraciadamente, el juego no se juega tan bien como era de esperar, aunque pasarás unos buenos ratos.

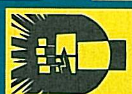
DURABILIDAD 59

▲ Como instrumento de tortura, Andre Agassi Tennis puede durar mucho y, además, prosperar.
▼ Como medio de diversión, lo inverso es verdad.

GLOBAL 74

La excelente reputación de Tecmagik se ha visto estropeada por una simulación de tenis absolutamente hasta cierto punto "injugable".





1 JUGADOR

PRECIO

POR SEGA

DESDE AGOSTO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINACIONES: 2
NIVELES: 2
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: ALTA

1ª PUNTUACION

236, 557

ORIGEN

Mazin Wars sigue las antiguas luchas de Mazinger Z, los populares dibujos animados japoneses.

CONTROLES

¡Válgame Dios! La misma fórmula de correr, saltar y golpear. Te recordamos que incorpora algunos movimientos "especiales" nuevos.

A Activa el ataque especial de figura ocho de Mazinger.

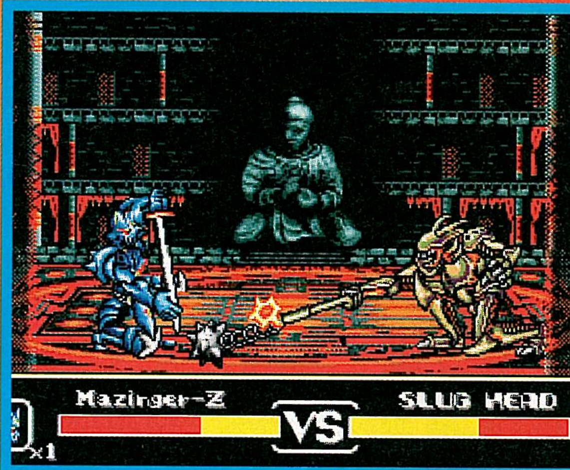
B Ataque. Si pulsas rápidamente el botón se activa la estocada de cien golpes.

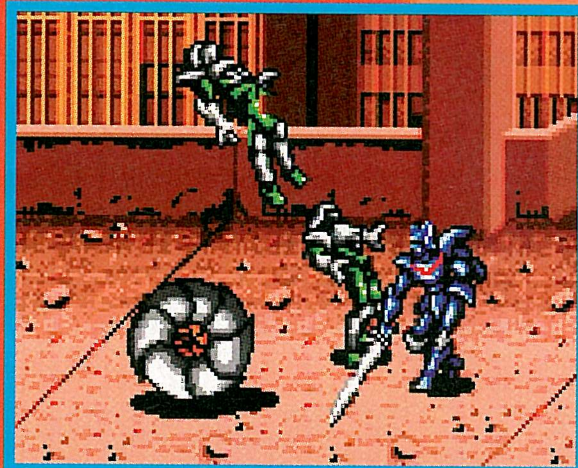
C Saltar, salvar de un salto o brincar. El que mejor se adapte a tu estilo.

S Detiene el juego y el tiempo.

COMO JUGAR

Guía a Mazinger Z a través de cada nivel venciendo a todo el que se ponga en su vista. Al final de cada nivel hay un enfrentamiento cara a cara contra el monstruo de turno.





▲ Echa un vistazo a estos. Guardias con blindajo verde del macarrón giratorio de la desolación, o algo por el estilo.

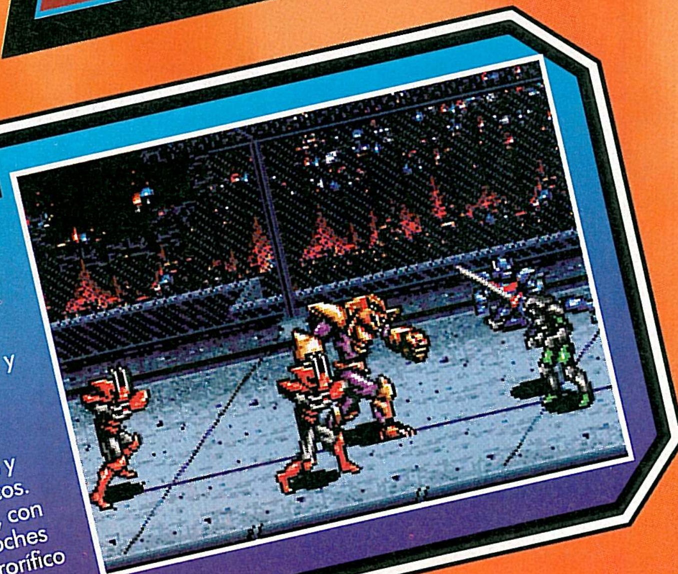
MAZ

El año es 1999. En un intento por subir sus flojas audiencias, el popular programa televisivo de los ochenta "Esto es increíble" vuelve a las ondas, en una acción sin precedentes, con sus presentadores de la época ya entrados en años. Con su imbatible fórmula de gente normal realizando acrobacias extraordinarias, el programa es un éxito total. Está el hombre que cruza una cuerda montado sobre una bicicleta de un solo sillín y suspendido sobre el Gran Cañón. ¡Sin red de seguridad! También está el señor Mange-Tout, que se traduce literalmente como el hombre que come de todo. Y en realidad, muchacho, se lo come todo, desde platos y cubiertos hasta aviones e incluso la Torre Eiffel. Sin embargo, un día, estando en el aire, se realiza la hazaña más increíble de todas. Uno de los presentadores se despoja de su forma humana y revela su auténtica identidad como Baal, señor de las Moscas. Llamando a sus temibles legiones de engendros del infierno, el que una vez fue un amable y divertido cantante y comediante se prepara para heredar el mundo. Su Mazin War ha comenzado.

Saliendo a gatas de los restos en llamas del estudio donde se rodaba el programa, otro de los presentadores mira fijamente el carbonizado paisaje en que se ha convertido la Tierra y jura devolverle el planeta a su gente, pero no como un piloto de motos retirado...

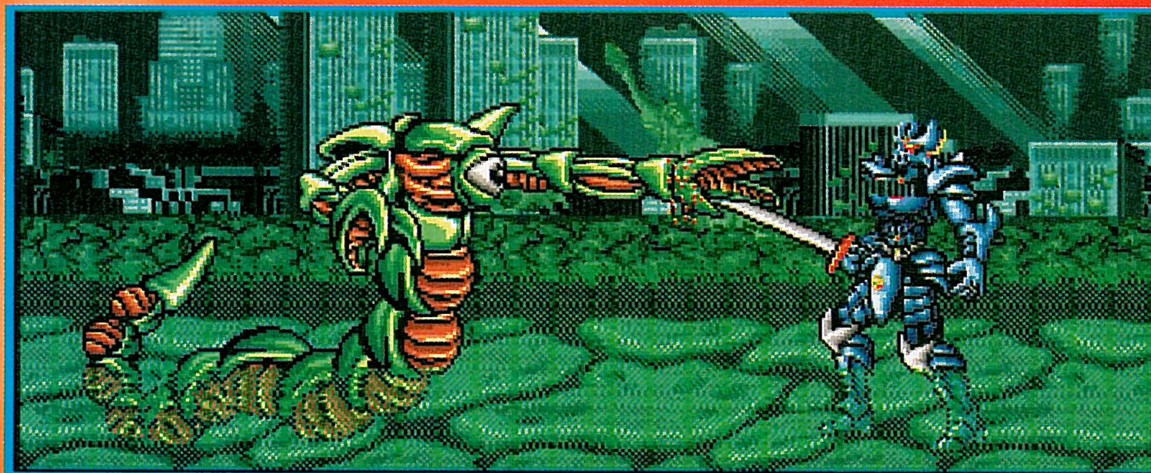
MONSTRUOS MAZINS Y COCHES Z

Es auténtico estilo de acción con desplazamiento horizontal, tú, en el papel del robot Mazinger Z, será quien deba ocuparse de la Fuerza BioBeast y salvar a la Tierra. Atravesando el mundo a toda velocidad, desde la devastada ciudad de Tokio, antes de pasar a las heladas montañas de la India y a las llanuras radioactivas y yermas de Europa, Mazey-boy tiene que enfrentarse a todo tipo de temibles oponentes. Hay criaturas-gamba de tamaño humano, monjes armados con cuchillos y espíritus polimorfos, sólo por nombrar unos pocos. También la división pesada ha salido a la calle, con lanzadores de misiles, lanzallamas e incluso coches a reacción a su disposición. Es incluso más terrorífico que un concurso de comer tartas contra el señor Mange-Tout.



▲ Recuerda mi nombre... ¡FAMA! Voy a vivir para siempre...





...N WARS

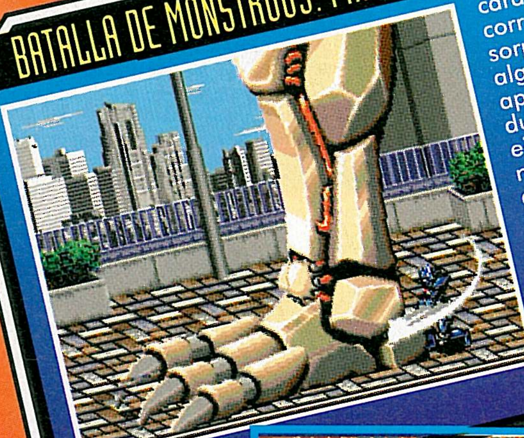
COMENTARIO



TOM

En una primera impresión, decididamente Mazin Wars no me resulta impresionante. Las pequeñas figuras, combinadas con la falta de movimientos y de variedad hacen que este juego de acción de desplazamiento horizontal parezca demasiado estándar, pero dale una oportunidad y lo que descubrirás es un juego enormemente adictivo e increíblemente divertido. Quizás las figuras sean pequeñas, pero están muy bien animadas y los enormes monstruos de final de nivel son para cortar la respiración, pero por ahora la mejor parte es la sección de monstruos uno a uno. Los cuerpos de estos enormes personajes están formados por figuras separadas, lo que posibilita la realización de movimientos impresionantemente animados. Los luchadores desfallecen y se tambalean con los golpes con gran realismo. Es la mejor animación de este tipo que he visto junto con Cyborg Justice. Además, este juego es increíblemente difícil. El juego principal es bastante fácil, pero enfrentarse a los monstruos de final de nivel es una tarea monumental. Es definitivamente un juego que te durará muchísimo tiempo. El único fallo que le encuentro es la falta de una opción de dos jugadores. Un modo de dos jugadores habría sido fantástico. Aun así, realmente me sigue pareciendo uno de los mejores juegos de este mes.

BATALLA DE MONSTRUOS: PARTE 1



Al final de cada nivel, el Mazster se enfrenta cara a cara con el monstruo correspondiente. ¡Qué sorpresa! Sin embargo, en algunos casos el monstruo aparece a medio camino durante el nivel. Por ejemplo, en el nivel uno, nuestro héroe se enfrenta al pie del monstruo en las calles de Tokio. Es sólo cuando ha logrado llegar a la cima de los edificios cuando consigue ver su esquelética cara. Además, la lucha no ha terminado cuando el monstruo es vencido.





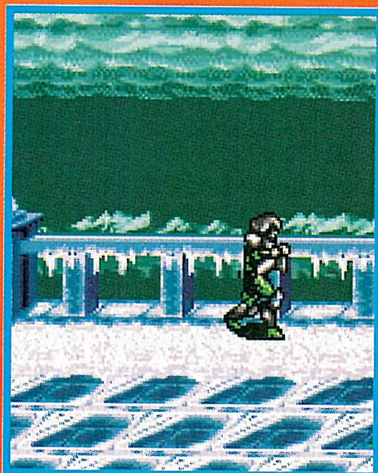
Hola, tronco. ¿Tienes un nuevo motor?

COMENTARIO



RIKI

Al final de cada nivel, el Mazster se enfrenta cara a cara con el monstruo correspondiente. ¡Qué sorpresa! Sin embargo, en algunos casos el monstruo aparece a medio camino durante el nivel. Por ejemplo, en el nivel uno, nuestro héroe se enfrenta al pie del monstruo en las calles de Tokio. Es sólo cuando ha logrado llegar a la cima de los edificios cuando consigue ver su esquelética cara. Además, la lucha no ha terminado cuando el monstruo es vencido. Todavía quedan más cosas...



Parece mentira, armadura último modelo con sistema de calefacción automático y se tiene que estropear justo aquí, cuando más falta me hace



BATALLA DE LOS MONSTRUOS: PARTE 2

Cada monstruo de final de nivel aparece en dos porciones y, ¡qué dos porciones tan enormes! Tras vencer al monstruo normal, el juego cambia a acción de estilo individual con el auténtico monstruo. Estas figuras tienen una altura de más o menos la mitad de la pantalla y son muy difíciles de vencer. Aquí te presentamos algunos de los miembros fundadores del Club de los Feos.

GARADA-K7: obviamente un gran seguidor de la Parca, este esquelético portador de guadaña se encuentra en la cima de las ruina de Tokio. Muestra algo más que una cara bonita, también es capaz de arrojar fuego por la boca. Un problema muy sencillo que puede evitarse haciendo gárgaras con Licor del Polo.



SLUGHEAD: hace falta algo más que sal para cargarse a este baboso colega. Con su estrella de largo alcance y su ataque de rayos eléctricos, la clave es mantenerse a bajo nivel y centrarse en las rodillas, igual que la abuelita te enseñó.



DINOBEAST: lo que a Dinobeast le falta en armas de largo alcance le sobra en tamaño y fuerza. Además de poseer un potente ataque de garra, este desecho puede también lanzar una carga de poder devastadora.



BUSTER CLAW: ¡justo en el momento en que pensabas que era seguro volver al menú de mariscos! Con su ataque de pinzas de largo alcance y su cola letal, este tipo es casi invencible. Casi, pero no del todo. Su blanda barriga es su punto débil.





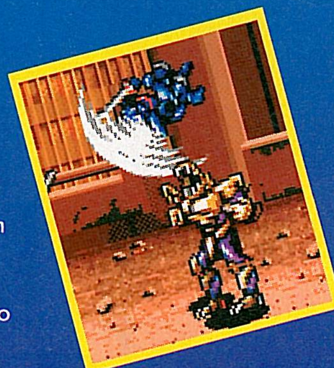
LA ELEGANCIA DE MAZIN

Afortunadamente para la Tierra, Mazinger Z es algo más que un cacharro de estaño abrillantado. Aunque sólo va armado con una espada, seguro que sabe utilizarla bien. Aquí te presentamos algunas de sus mejores habilidades con la espada.

ESTOCADA DE CIEN GOLPES: Nuestro héroe de metal realiza esta increíble maniobra de múltiples estocadas para cargarse todo tipo de enemigo.



LA FIGURA DE OCHO: En una situación desesperada, la vieja cabeza de latón de nuestro héroe es capaz de recurrir a este mortífero ataque de emergencia con su espada.



TORBELLINO: En sus primeros años, Mazinger solía perder el tiempo con los miembros del Equipo Nacional Chino de Acrobacias y es capaz de demostrarlo. Realizando un salto en carrera, nuestro chico-maravilla metálico libera su ataque con salto mortal con resultados devastadores. Esta acrobacia es especialmente eficaz contra vehículos en movimiento.



▲ *Sí, bueno, lo que ves son mis cutículas. La vaca estúpida que me hizo la manicura la última vez las estropeó verdaderamente...*

INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION — 78

▲ El juego da realmente la sensación de brillantez...
▼ Sin embargo, hay una clara falta de opciones y una decidida escasez en la sección de introducción.

GRAPHICS — 90

▲ Las figuras están fenomenalmente animadas, especialmente los enormes monstruos finales.
▼ Las figuras principales son un poco endebles y algunas veces los fondos son un poco suaves...

SONIDO — 92

▲ La música es excelente. Llena de melodías de rock duro. Los efectos especiales no están mal. Mucho ruido de choque de espadas y cortes de carne.

JUGABILIDAD — 87

▲ El juego es muy fácil de dominar y es instantáneamente adictivo y enormemente divertido.
▼ Hay una falta de variedad en el desarrollo del juego y tampoco dispone de muchos tipos de movimiento.

DURACION — 85

▲ Extremadamente desafiante. Este es uno de los juegos más difíciles que jamás has esperado jugar.
▼ Quizás demasiado complicado, algunas veces puede resultar frustrante.

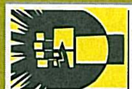
GLOBAL — 87

Aunque parece un juego de acción muy sencillo y bastante flojo, en realidad no lo es tanto. Muy complicado y desafiante, te lo recomendamos enérgicamente.



1-2 JUGADORES





PRECIO

POR SEGA

DESDE AGOSTO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

115,965

ORIGEN

Esta es una conversión en pequeña pantalla del absolutamente excelente éxito para la Mega Drive del mismo nombre.

CONTROLES

Nuestros héroes se mueven a la izquierda, derecha, hacia delante y hacia atrás en respuesta a las mismas direcciones del D-pad. Pueden realizar una serie de movimientos especiales que se obtienen utilizando una combinación de todos los botones.

1 ATACAR

2 SALTAR

COMO JUGAR

Como uno de los tres vigilantes, cruza ocho niveles de lucha contra mortíferos enemigos antes del enfrentamiento final con Mr X y la libertad para Adam.

Justo en el momento de retirarse, cuando Axel y Blaze creen que ya pueden tumbarse cómodamente en un sillón, ponerse las zapatillas y tomarse una agradable taza de café, después de haberles ajustado las cuentas a los tipos que trataron de pulverizar su ciudad, su archienemigo, Mr X, aparece de nuevo y vuelve a las andadas con sus pesadas y agotadoras trampas.

Esta vez el maestro del engaño ha secuestrado al amigo más especial de Axel y Blaze, Adam, y le ha sometido a horrores que van más allá de la imaginación de cualquiera, como vestirle con ropas de mujer y obligarle a jugar con muñecas para toda la eternidad (o algo igualmente escalofriante). Naturalmente, como buenos super héroes que son, Blaze y Axel se sienten en la obligación de hacer lo correcto y rescatarle, por lo que, llevando detrás al hermano pequeño de Adam, Skate, se sumergen en las destrozadas calles de la ciudad, para enfrentarse con quien haga falta.



▲ *Blaze ejecuta un vuelo no planeado gracias a los gordos lanzadores de fuego.*



▲ *Una vez más, Blaze prueba el efecto de su fatal atracción, ya que cada hombre que encuentra en su camino se rinde a sus pies.*



STREETS OF RAGE

COMENTARIO



LUZ

¡Por fin! ¡Un juego de acción para Game Gear realmente decente! Con sus 4 megas, está repleto de grandes características. Es realmente rápido, con ocho niveles llenos de tipos duros y variados que vencer, unos fondos sorprendentes y, aunque cruzar el nivel fácil zumbando no es demasiado difícil, el nivel difícil seguro que les complicará la vida a los jugadores más experimentados. La incorporación de la opción simultánea de dos jugadores es un detalle que se agradece y que aumenta enormemente el factor diversión. Los tres personajes son únicos y las diferencias entre sus puntos fuertes y débiles es sorprendente. Con todo, es un fantástico paquete, que los poseedores e una Game Gear no deben dejar escapar.

EL PODER DE LA GENTE

Hay tres héroes entre los que elegir, cada uno con sus propias habilidades especiales y poderes atacantes. Aquí tienes la lista de personajes a tu disposición.

AXEL





▲ *La mortífera personalidad de Axel es capaz de dejar fuera de combate al tipo más duro de todos los duros.*

Axel es el maestro en artes marciales, una habilidad que utiliza con gran efecto. Como es también un tipo fornido con masas de músculos enormes, es bastante bueno en lo que se refiere a puñetazos, patadas y golpes de cabeza. También dispone de algunos movimientos especiales realmente ingeniosos incluyendo uno muy parecido al Puñetazo de Dragón de Ryu de Street Fighter II.

POTENCIA: ●●●
TECNICA: ●●●
VELOCIDAD: ●●●
POTENCIA DE SALTO: ●●●
RESISTENCIA: ●●●





INFORME A LARGO PLAZO	ANALISIS
HORA	INGENIO
DIA	ACCION
SEMANA	DESAFIO
MES	REFLEJOS
AÑO	

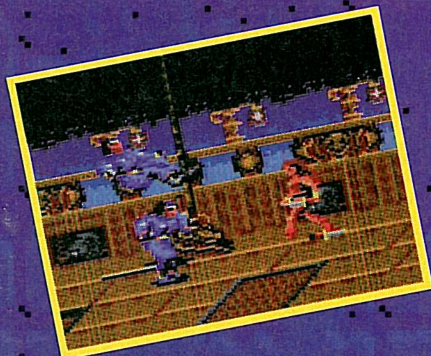
COMENTARIO



PAKO

Este juego es muchas veces mejor que el original Streets of Rage para la Game Gear. En lugar de presentarnos una conversión bastante mediocre el juego, esta representación recrea con éxito todas las jugadas de los tres mejores personajes del juego (sólo falta Max, pero que de todas formas era un poco lento). La ausencia del botón adicional para las jugadas especiales es capazmente reemplazada por movimientos del joypad que, esencialmente, requiere una mayor habilidad. Por supuesto, la acción no se acerca en lo más mínimo a la ferocidad de la versión para Megadrive, esto sería mucho pedir, pero dos jugadores no necesariamente deben sentirse timados por haber comprado una copia cada uno, ya que es un juego muy brillante. Ocho niveles largos, un interesante desafío y un juego que hace que la Game Gear parezca y suene fenomenal. Muy bueno.

CABREALOS Y VENCERAS





No te equivoques, hay muchos enemigos que dejar fuera de combate en este juego, incluyendo los de la mitad y el final de nivel, todos ellos con sus propios métodos de proporcionar la muerte. Por ejemplo, Jet se encarga del ataque volante, y para evitarlo el jugador debe ser rápido, Predator practica el ataque de láser con emboscada, R. Bear suelta el puñetazo de martillo, Shiva prefiere golpear al jugador hasta la muerte, mientras que el espectáculo final con Mr X implica una cita posiblemente fatal con fuego de ametralladoras super-rápido.

BLAZE





▲ Reparadora de muebles a media jornada, Blaze le hace algunos ajustes a la silla invisible de un cliente.

Con su fenomenal figura seguro que no pensabas que esta mujer podría pelearse y luchar de esa forma (normalmente con grandes resultados). Es la más versátil del equipo y ha añadido algunos ataques más desde la anterior versión, incluyendo una patada con salto mortal y una bola de fuego de corto alcance que suele ser fatal. Es probablemente el mejor personaje de los tres.

POTENCIA: ●●●
TECNICA: ●●●
VELOCIDAD: ●●●
POTENCIA DE SALTO: ●●●
RESISTENCIA: ●●●



SKATE (SAMMY)





El joven Skate es el hermano callejero de Adam. El es el velocísimo del grupo y su habilidad de salto es la mejor, pero no puede conseguir demasiados golpes porque su nivel de resistencia es bajo. Su especialidad principal es una fabulosa lanza de yoga al estilo Dhalsim que no le hace al enemigo ni un solo favor.

POTENCIA: ●●●
TECNICA: ●●●
VELOCIDAD: ●●●
POTENCIA DE SALTO: ●●●
RESISTENCIA: ●●●



PRESENTACION — 92

▲ Algunas pantallas de presentación bonitas, una sensación de juego transparente y una gama de opciones razonable.
▼ Un modo dual habría sido interesante.

GRAFICOS — 89

▲ Figuras con un tamaño adecuado y algunos fondos preciosos para la Game Gear.

SONIDO — 88

▲ Música atmosférica y algunos efectos de sonido fantásticos, pero por supuesto no son un remiendo de la versión Mega Drive.

JUGABILIDAD — 90

▲ Ofrece auténtica diversión a tope y es enormemente adictivo, pero no es el caso de pulsar simplemente el botón tan rápido como puedas, realmente tienes que utilizar la cabeza.

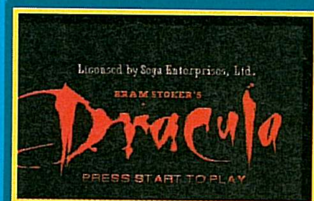
DURACION — 87

▲ Ocho enormes niveles (cada uno a su vez con subniveles) presentan un interesante desafío para todos en el nivel difícil.
▼ El modo fácil es quizás demasiado sencillo.

GLOBAL — 89

Una excelente continuación de un juego ya bastante bueno: uno de los mejores juegos de acción de desplazamiento jamás creado para la Game Gear.

Bram Stoker's DRAC



1 JUGADOR





PRECIO

POR PYSGNOSIS

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: ILIMITADAS
NIVELES: 1
RESPUESTA: MALA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

56,700

ORIGEN

Este juego de CD toma prestadas imágenes de la reciente película de Drácula, y nos lleva de nuevo al escenario de la película.

CONTROLES

Nos preguntamos cómo es este método de control. Bueno, veamos... Mmmmm... Lanzar puñetazos y patadas a los monstruos mientras exploras el castillo de Drácula. ¡Caray!

- A SALTAR
- B DAR PUÑETAZOS
- C DAR PATADAS/CORRER
- S PAUSA

COMO JUGAR

Este es un juego de acción de desplazamiento de siete niveles. cada uno de los cuales alcanza su climax con una fenomenal batalla contra uno de los secuaces.

El mundo mortal está plagado por una serie de fuerzas inmortales. Dolor, amor, mal: cada uno nos sorprende con su infinita habilidad de sobrevivir y volver a atormentar durante generaciones. El vampiro es el punto esencial de todos estos conflictivos poderes: intensamente apasionado por la sangre y cruel como sólo un cuerpo seco y sin alma puede ser.

La época es el Londres victoriano. El demonio aparece en forma del príncipe Vlad, de la ancestral orden de los Dracule. El suspira por el alma de Mina, y ya ha encerrado a su prometido, Jonathan Harker, en las mazmorras de su fortaleza de Slav. Un barco, en el que viaja Drácula enterrado en la fétida tierra de su patria, le conduce hacia Inglaterra y Mina, mientras Harker lucha contra tres monstruosas damas vampiras. Los siete niveles de este juego de acción gótico siguen sus esfuerzos por salvar el alma de Mina y frustrar los planes del príncipe de obtener de ella el amor que nunca muere.

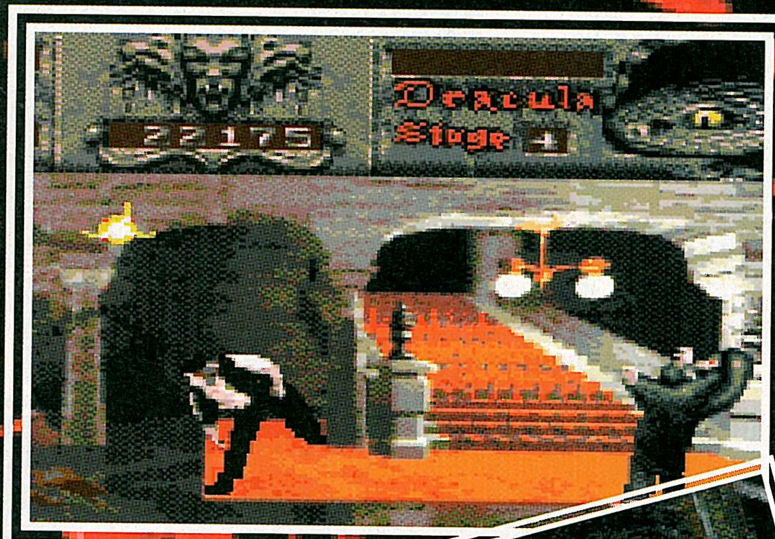
TRANSILVANIA

No tardó mucho Harker en experimentar el fulminante miedo que inspira Drácula. Primero es atacado por las afiladas garras de halcones cuando cruza por peligrosos abismos. Cuando llega al castillo encuentra un laberinto de corredores antes de localizar la cripta de Drácula. Venciendo sus poderes mágicos, Harker entra en las mazmorras persiguiendo al príncipe, pero tropieza con arañas venenosas, ratas y vampiresas que le atraen irresistiblemente.

LONDRES

Harker, después de escapar de Transilvania, corre a Inglaterra para encontrar la casa de campo de Mina infestada de hordas de vampiros. En el exterior de la casa, sabandijas de la noche atacan al joven, al mismo tiempo que criaturas muertas en vida crean misteriosos relámpagos.

El escenario cambia al interior, a medida que Harker avanza por la casa, mostrando camas de cuatro columnas, armaduras vivientes y ancestros isabelinos sin cabeza (?).



▲ ¡Brrr! Rápido, pásame una cerilla...



▲ ¡Harker es todo un éxito con las damas!



▲ Acércame la cabeza, por favor...







▲ ¡Vaya! He tropezado...

LA CRIPTA

Harker busca a Drácula y a sus cohortes en sus criptas. Primero cruza la sepultura buscando a Lucy, la amiga de Mina, que ya ha sucumbido al Príncipe de la Oscuridad. En el esplendor de su mausoleo trata de reclamar su alma eterna.



ULA

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS	
INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	

MOMENTOS DRAMATICOS

Al final de los niveles o entre etapas, podemos ver escenas digitalizadas de la película. Normalmente, imágenes de movimiento total como estas solo ocupan una pequeña zona de la pantalla, pero Psygnosis ha decidido que la llenen toda. Esto produce un mayor impacto, pero a costa de detalle y claridad. Sin embargo, este 15 extraños minutos de vídeo no son interactivos, y son básicamente decorativos.



Nuestro amigo tiene un buen día... ¡Nada, nada! Sólo está bromeando.

COMENTARIO



LUZ

Pues nada, que este juego es, en general, un montón de bobadas. Yo no he sido una gran seguidora de la película; como tal era fantástica, pero la trama real no tenía nada de emocionante. Pues igual con el juego. Los gráficos son impresionantes, aprovechando al máximo el Mega CD para proporcionar unas imágenes fantásticas. Simplemente me parece una lástima que se haya hecho tanto trabajo en este aspecto y que se haya escatimado tanto en el desarrollo del juego. ¡Es que es tan soso! Harker es tan inexpresivo como lo era en la película y el tedio de la vieja fórmula de correr y golpear al monstruo ocasional está más allá de la imaginación. Una oportunidad perdida que no recomiendo en absoluto.

COMENTARIO



GUS

Todo el buen trabajo que se ha hecho con los gráficos ha quedado estropeado por el inaguantable juego que hay detrás; un juego de acción que no le hace justicia a una magnífica película. Este juego sorprende por su completa falta de imaginación e incluso irrelevancia del concepto de Drácula. Los espectros con dificultades al caminar son sólo un ejemplo. Espero que algunos de los efectos pioneros que merecen elogio encuentren su espacio en otros juegos, sino de otra forma Drácula necesita una buena dosis de estacas desbastadas.



▲ *"El perro ve la pelota. El perro coge la pelota". Un buen libro este.*



EFECTOS TETRICOS

Drácula tiene algunos efectos gráficos notables. La animación de personajes ha sido creada mediante el proceso de rotoscopia. Los fondos de cada nivel son fotos fijas de modelos digitalizadas, que luego se manipulan de toda clase de formas imaginables. Por ejemplo, cuando entras en el castillo, tu punto de vista gira 90 grados cuando accedes a cada habitación. Se utiliza constantemente el ajuste y la rotación entre etapas.

PRESENTACION 91

▲ Muchos detalles excepcionales, con un narrador y montones de imágenes de la película.
▼ El sistema de continuaciones.

GRAFICOS 85

▲ Un poco de arte de muy buen gusto de chip RISC en el CD: ¡rotatorama!
▼ La animación no es tan buena como se esperaba. Algunos de los gráficos están un poco mal hechos.

SONIDO 70

▲ La voz del narrador es muy atmosférica, y se utiliza la banda sonora original.
▼ Durante el desarrollo, el juego está prácticamente en silencio.

JUGABILIDAD 41

▼ Muy pobre y prácticamente sin funciones. Un juego de acción soso y básico, con una respuesta frustrantemente pobre. Profundidad o desarrollo del juego cero.

DURACION 40

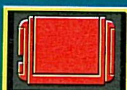
▼ La característica más alarmante del juego es su capacidad para pasar vertiginosamente por la mayoría de los niveles no demasiado largos en una sesión.

GLOBAL 51

Es tan probable que Drácula absorba tu voluntad como tu bolsillo. Pásame el ajo, madre.



1 JUGADOR





PRECIO

POR ELECTRONIC ARTS

DESDE SEPTIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3 (PUEDEN ACUMULARSE)
NIVELES: 1
RESPUESTA: OK
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

NIVEL 5

ORIGEN

Technoclash es un concepto de juego original. Sin embargo, la presentacion se parece al punto de vista de Crackdown/Gauntlet y la historia tiene parecidos con Terminator.

CONTROLES

¿Qué juego tiene un método de control que implica guiar a tu jugador, recoger puntos de energía y generalmente matar a todos los enemigos? Pues claro hombre, Technoclash.

- **A** BALANCEAR VARA
- **B** LANZAR HECHIZO
- **C** SELECCIONAR HECHIZO
- **S** PANTALLA DE ESTADO

COMO JUGAR

Sigue las instrucciones de cada nivel para el refugio seguro. Guía a Ronaan y a su guardián por los niveles del laberinto.

TECHNOCLASH

¿Quién sería tan estúpido como para seguir a un extraño hombre-máquina a través de un agujero temporal intergaláctico? Ronaan y sus amigotes proceden de un mundo sin polución que desterró las máquinas hace años. De todas formas, siguen a un impostor mecánico localizado en su planeta a través de un agujero temporal que les lleva a Las Vegas, más o menos en esta época. Ronaan es incapaz de localizar un portal de regreso. Por si eso no fuera suficiente, tienen detrás una horda de chifladas criaturas robot que quieren cazarlos. Por tanto, tu deberás ayudarlos. Mata a los robots, localiza el portal y envía este montón de horteras cósmicos al lugar del que proceden.





HABLA Y DELETREA

La magia es la defensa fundamental de la banda de Ronaan. Arabis, su tutor, les ha enseñado nueve hechizos mágicos ofensivos. Ronaan tiene su hechizo básico, que puede lanzar indefinidamente. El resto de los hechizos llega en grupos limitados. Ronaan necesita localizar más provisiones una vez que las ha lanzado todas.

RAYO: un hechizo rápido de largo alcance. El relámpago tiene sólo un efecto limitado sobre enemigos más grandes, pero es devastador sobre los más pequeños.



BOMBA es el único hechizo que puede dañar a Ronaan o a sus compañeros. Explota después de algunos segundos. Las bombas temporales son las únicas que pueden dañar transportadores.



AMPLITUD: un hechizo de bola de fuego, que las lanza en tres direcciones, cubriendo una amplia trayectoria. Es útil en zonas repletas de enemigos.



SUPER: un hechizo de gran impacto, pero que se mueve lentamente. Sin embargo, un hechizo super destruye a varios enemigos si aterriza entre ellos.



MONDO MAJOR: Un hechizo que es básicamente una bomba inteligente. No destruye toda criatura que aparece en pantalla, pero la debilita mucho.



MUERTE: uno de los hechizos de combate más fuertes (y raros). La muerte mata a la mayoría de los enemigos y agota una buena cantidad de la energía de un monstruo de final de nivel. Consérvalos.



ANGULO: el pulso de energía del hechizo ángulo parece un boomerang. Rebota en muros al mismo tiempo que vuela y moviendo el joypad puedes dirigir su trayectoria de vuelo.



PARALIZACION: crea un círculo de energía que inmoviliza a su objetivo.



BASICO: el hechizo de retirada. Los básicos pueden transformarse a un estado de fuego rápido, si se localiza el icono "B" adecuado.







"No intentes nada, tío. Tengo una regla escolar de 12 pulgadas y sé como utilizarla".

MANOS CURATIVAS

Hay cuatro hechizos defensivos, menos interesantes de mirar pero bastante útiles. "Curar" restaura tu barra de energía, "Levitar" te permite cruzar abismos que de otro modo serían muy peligrosos, "Invulnerable" te proporciona algunos segundos de inmunidad a los ataques y por último, "Teletransporte" te lleva al refugio seguro, donde Arabis espera para curarte.

AMIGOS PARA SIEMPRE

Ronaan inicia cada nivel desde una base llamada "Cheltor", donde puede curarse o recibir pistas. Elige uno o dos colegas que acompañen sus jueguecillos. ¿Será el fortachón o el inteligente mago? Elijas los que elijas, colócalos cerca para que actúen como guardaespaldas. Alternativamente, elige una actitud ofensiva para ellos, que les hace atacar a enemigos próximos. La última opción es "Sombra", que es cuando siguen a Ronaan muy de cerca pero no utilizan sus armas.

THARRG:
Es un bárbaro, lo que significa que no utiliza hechizos. La espada de Tharrg es siempre útil como apoyo, y una vez preparada es devastadora.

CHAZZ:
A pesar de su nombre, Chazz es un mago competente, con poderes comparables a los de Ronaan. También se teletransporta cuando Ronaan levita para cruzar abismos.



¡Vaya! ¡Es la tierra de los pasteles Pontefract!



Yo, tronco... Lo siento, me equivoqué...

INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

ANALISIS

- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS

COMENTARIO



LUZ

Es una idea interesante y utilizar a tope mis músculos en el primer nivel fue divertido. Pero en el nivel dos mi atención empezó a desvanecerse, pero perseveré sólo para que al final me dijeran que no podía salir del nivel hasta que no hubiera localizado y vencido a un monstruo hasta ahora oculto (¡qué aburrido!). Jugué algunos niveles más de este juego, pero mi opinión se mantuvo: buenos gráficos, horribles sonidos, con una amplia gama de hechizos pero un desarrollo del juego bastante aburrido. Realmente no merece la pena el gasto.



Mira tronco, será mejor que te largues.

COMENTARIO



PAKO

Dejemos a un lado el poco convincente argumento y pasemos al centro de la acción. A pesar de tener montones de hechizos, y unos gráficos razonables, jugar a Technoclash es una cuestión de atravesar los movimientos. El segundo nivel es un paseíto para localizar cuatro cartas y después la búsqueda de algo con lo que luchar. El nivel tres es todavía más interminable. De acuerdo, sólo son siete niveles, podrías esperar que fuera más largo, pero el juego parece convertirse en un inconveniente de camino a la secuencia final. No es que sea malo, sólo que es mediocre.

PRESENTACION 76

▲La selección de hechizos se ha hecho de una forma sensata. Selección de compañeros de lucha.
▼El juego carece de habilidades distintas muy necesarias.

GRAFICOS 79

▼La música es bastante sosa, y el juego emite constantemente rebotes metálicos, zumbidos y otros efectos especiales raros y frenéticos (por ninguna razón aparente).

SONIDO 43

▲Una amplia selección de temas de guerra y melodías rurales deleitan los oídos.

JUGABILIDAD 74

▲La acción engancha al principio.
▼Los objetivos del juego son algunas veces un poco indirectos. La cantidad de curaciones repartidas por todo el juego facilita demasiado el progreso.

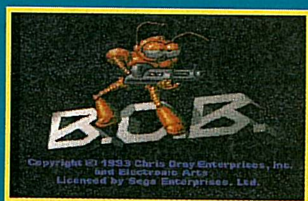
DURABILIDAD 65

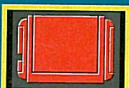
▲EL juego parece acelerarse a partir del nivel cuatro.
▼Sólo hay siete niveles y las palabras claves junto con las continuaciones no los dejarán inaccesibles durante mucho tiempo.

GLOBAL 68

Cuando todas las chorradas sobre Tharrgs y "hombres-máquina" se dejan a un lado, no es más que un juego de exploración medio, con una vida muy corta.

B.O.B





1 JUGADOR



PRECIO

POR ELECTRONIC ARTS

DESDE AGOSTO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: PALABRA CLAVE
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION
COMPLETO AL 30 %

ORIGEN

Bob es un personaje creado en EA, y su juego es una mezcla de influencias de juego de plataforma de disparos.

CONTROLES

Bien, se trata básicamente de correr, saltar, agacharse y disparar. Muchas armas están disponibles con un cupo limitado y puedes acceder a ellas mediante el botón START.

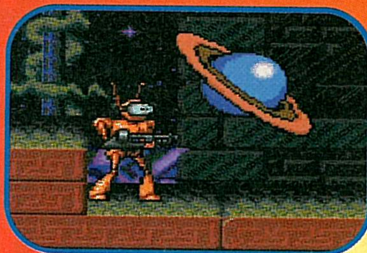
- **A** OBJETO ESPECIAL.
- **B** DISPARAR.
- **C** SALTAR.
- **S** MENU DE OBJETOS.

COMO JUGAR

Guía a Bob desde el agujero temporal del nivel de comienzo hasta el del final. Dispara a los alienígenas y supera los peligros.

¿Te has preguntado alguna vez cómo se mantiene segura la Lanzadera Espacial? Debe haber un millón de personas deseando cogerla para darse un paseíto. Sin embargo, la NASA ha desarrollado una cerradura especial. Siglos después, el papá de Bob se lamenta por el día en el que olvidó activar el dispositivo antirrobo de su nave Escolta interplanetaria. Bob ha cogido su coche para poder encontrarse con su chica, pero... ¡crash! Parece que un meteoro ha chocado con él...

Cuando Bob sale, descubre que su meteoro es un extraño lugar, con lagos de lava, robots y alienígenas. Afortunadamente para Bob, Pop recordó cargar paquetes de helicóptero, armas varias y bombas inteligentes en su cacharro. En su esfuerzo por volver a la civilización, Bob tendrá que hacer uso de todas ellas...



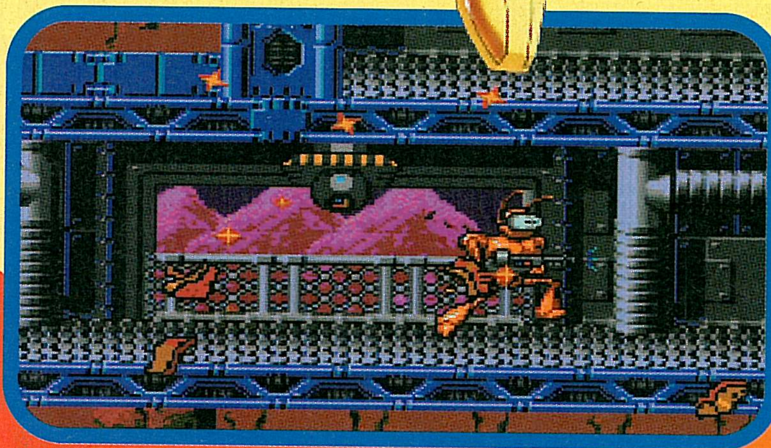




CASA Y CAMPO

CAVERNAS DE LODO

Las aventuras de Bob se desarrollan en dos tipos de escenario. En las cavernas, los alrededores son fangosos, y los charcos de lava suponen importantes peligros. Todos los alienígenas tienen un comportamiento un poco pesado y se cuelgan de los tejados, esperando caer sobre Bob por sorpresa. En la ciudadela futurista, campos de fuerza eléctricos cubren muros y techos, ofreciendo a Bob únicamente la muerte. También tiene la rara oportunidad de recargar su cuerpo metálico en los nichos de las paredes.



▲ *¡Ay! ¡Que te cogen, Bob! ¡Corre, hombre, corre!*

COMENTARIO



GUS

A pesar de los esfuerzos por crear una trama alocada, el soso personaje de Bob y sus "gracias" me hicieron estremecer. Aunque el juego es grande y está bien construido, siempre se inclina hacia un vacío sin esperanza. Por ejemplo, una función positiva del juego es la amplia gama de armas y objetos que se pueden utilizar; su correspondiente lado negativo es la sensación de la falta de progreso después de utilizar estos objetos nivel tras nivel. Podía haber resultado una buena idea construir un juego grande, ahorrando memoria mediante la utilización de los mismos gráficos repetidamente, y en ese sentido Bob vale la pena. Sin embargo, lo grande no siempre es lo más bonito, y además, viniendo de EA, Bob parece un esfuerzo ligeramente bajo de forma.



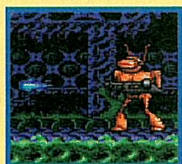
EL COCHECILLO BURBUJA DE BOB

A medida que Bob avanza por el mapa del meteoro, va localizando piezas del coche de su padre, que normalmente están en posesión de algún alienígena. Cada vez que el coche crece, tiene que volar con él cruzando un nivel repleto de minas dentro de un estricto límite de tiempo.

ENSALADA DE ARMAS

Bob lleva muchas armas, cada una de ellas racionada estrictamente. Si se queda sin armas, recurre a su ataque de puñetazos de corto alcance (que es poco menos que inútil). Aquí tienes el menú de armas de Bob al completo:

PROYECTIL



Varios disparos individuales bastan para vencer a enemigos grandes, pero dispones de ellos en grupos de 50.

TRES CAMINOS



Como su nombre indica, dispara en tres direcciones. Util sobre los ciudadanos del meteoro que deben eliminar.

LANZALLAMAS



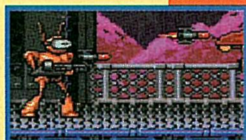
Es bastante resistente, pero su alcance es corto y se agota rápidamente. Dispara ráfagas cortas o largos barridos para tostar.

PULSO



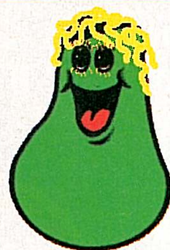
Se abre paso perfectamente a través del enemigo. Lástima que sólo venga en pequeños grupos de tres.

MISIL



No es mucho más fuerte que los proyectiles, pero este arma dirigida tiene la ventaja de que da la vuelta a las esquinas cuando es necesario.

COMENTARIO



LUZ

BOB está muy afinado pero no tiene esa chispa que separa un juego bueno de uno estupendo. Es un juego divertido, con una gran cantidad de armas y accesorios disponibles, además de ser lo suficientemente largo, pero los niveles y los fondos son parecidos y después de un breve tiempo, el aburrimiento empieza a filtrarse por entre las paredes. BOB está correctamente animado pero si alguien tuviera su mismo sentido del humor, le daría una píldora de cianuro y después le incitaría al suicidio. Después de todo, si te gustan los juegos de plataformas en los que la cuestión principal es matar y matar, mejor te olvidas de éste y te cobijas bajo Ex-Mutants.

DISPOSITIVOS Y ACCESORIOS

Para alcanzar plataformas altas o habitaciones ocultas en su viaje por el meteoro, Bob utiliza uno de los accesorios que su padre dejó en la nave. Son los siguientes:

MUELLE



Cada uno le permite a Bob dar un solo salto grande.

HELICOPTERO



Permite a Bob volar en cualquier dirección, pero sólo dura unos segundos.

BOMBILLA



Hace que la pantalla se altere durante un rato, deteniendo los ataques de los alienígenas.

PARAGUAS

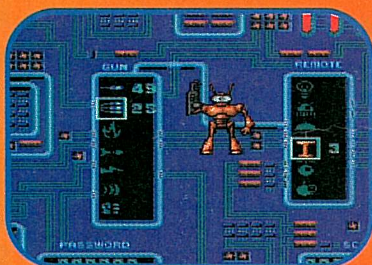


Cuando Bob cae una larga distancia, le espera una muerte segura. Afortunadamente, este dispositivo le permite deslizarse con seguridad hasta el suelo.

BOMBA



Estos aparatos incendiarios eliminan todos los alienígenas de la pantalla en la que fueron dejados.



▲ *Bob dispara orgulloso su arma.*

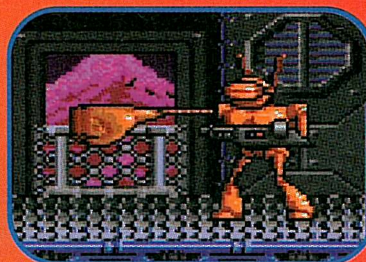






▲ ***Si sólo Bob pudiera conseguir llegar al final del nivel del agujero temporal...***





INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

ANALISIS

- INGENIO
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS

PRESENTACION — 72

▲ La pantalla de menú, el método de control y la secuencia del mapa son de factura bastante competente.
▼ Uno de los principales fallos del juego es su falta de atmósfera, y los toques humorísticos no logran su objetivo.

GRAFICOS — 84

▲ Las figuras y los fondos están dibujados con gran calidad, y hay una enorme cantidad de animación en Bob.
▼ Ver el mismo nivel de gráficos una y otra vez mina tu entusiasmo.

SONIDO — 67

▼ Muy pobre. Bob utiliza la música genérica de EA, con esas melodías horribles y poco convincentes. La hemos escuchado desde Madden hasta Technoclash y ya tenemos bastante.

JUGABILIDAD — 80

▲ Cada nivel contiene algún elemento complicado, y la abundancia de armas y objetos aumenta el interés.
▼ Una sensación de ya visto anteriormente envuelve al jugador tras el nivel no sé cuántos.

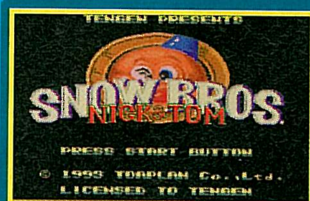
DURACION — 72

▲ Hay muchos niveles y finalmente el factor dificultad crece.
▼ Muchos de los primeros niveles son muy sencillos, y el sistema de palabra clave es más o menos un regalo.

GLOBAL — 77

Bob tiene todos los elementos de un juego brillante y de gran calidad (que lo es), excepto uno: emoción, adrenalina...

SNOW BROS NICK & TOM



2 JUGADORES



PRECIO

POR TOAPLAN

DESDE IMPORTADO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: PALABRA CLAVE
NIVELES: 2
RESPUESTA: JUSTA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

2065220

ORIGEN

Snow Bros de Toaplan para la Megadrive es una fiel conversión de la máquina de monedas del mismo nombre.

CONTROLES

Nick y Tom corren a la izquierda o derecha en respuesta a las mismas indicaciones que se pulsen en el D-pad. Las subidas o bajadas se ejecutan escalando las repisas y saltando de ellas.

- **A** LANZAR PUÑADOS DE NIEVE.
- **B** HACE QUE NICK O TOM SALTEN.
- **C** LANZA PUÑADOS DE NIEVE.
- **S** INICIA Y DETIENE EL JUEGO.

COMO JUGAR

Atrapa a los enemigos de Nick y Tom en bolas de nieve gigantes y lánzalos por la pantalla para intentar derribar a los demás y obtener así puntos adicionales.



Los héroes del juego de plataforma medio suelen ser cálidos y amistosos, pero Nick y Tom Snow son tan fríos como el hielo. Cosa que no sorprende en absoluto sabiendo como sabemos que son muñecos de nieve. Naturalmente, para estos refrigerados muchachos es muy difícil encontrar novia (la mayor parte de sus citas terminan en desastre, con las damitas corriendo y gritando en busca de sus mamás, las manos heladas y las ropas empapadas). Afortunadamente, las hijas de un rico comerciante de tejidos, que obtienen gratis ropa interior térmica, les han cogido bastante cariño a los hermanos Snow y juntos pasan horas felices tirándose bolas de nieve y mezclando extrañas pociones.

Pero tanta diversión nunca dura mucho y un chico malo del barrio, mientras recoge un cargamento de capas negras de la fábrica del comerciante, secuestra a las dos chicas. El comerciante les implora a Nick y Tom que rescaten a sus dos tesoros.

Ahora los chicos preparan sus talentos de lanza-bolas de nieve contra los secuaces del tipo a lo largo de seis niveles. ¡Todos a hacer bolas!



▲¡Lánzala! ¡Ahora!



▲ ¡Bleug!

A VER SI ME COGES



La mayor parte de los enemigos se reirían sólo con la idea de ser atacados con nieve. Pero no estos, ya que la nieve se pega a su piel como si fuera Super Glue 3. Nick y Tom se aprovechan de esto atrapando a sus enemigos dentro de bolas de nieve gigantes. Después empujan y envían a estos malhechores congelados a derribar a sus compañeros para conseguir así muchos puntos. Si les gusta a los malos ¡pueden hacerse llevar por una bola de nieve y dirigirla donde quieran!

ESTO TE GUSTARA

Al principio de su viaje, los Snow Bros sólo poseen las habilidades productoras de nieve más básicas. Pero mejoran su método de ataque por medio de la habilidad. Lanzar bolas de nieve a los lacayos del Tipo-Malo revela algunas veces una botella de poción. Hay cuatro tipos de pociones; aquí tienes la lista:

AZUL OSCURA: aumenta la capacidad de lanzamiento de los hermanos, convirtiendo las pequeñas palmas de sus manos en potentes puños.

AZUL CLARA: se dice que algunas bebidas amplían la mente, esta hace crecer los cuerpos de los hermanos y les hace invencibles.

AMARILLA: permite a los hermanos disparar sus cargas heladas a una distancia mucho mayor.

ROJA: si hay una cosa que desean los hermanos es velocidad, y esta es la respuesta











COMENTARIO



PAKO

Este es un juego sorprendentemente adictivo aunque es muy fácil de superar. Incluso después de la secuencia final, todavía sientes ganas de volver atrás y probar de nuevo para obtener puntuaciones más altas. Otra cosa a favor de esta conversión es que sigue muy de cerca la máquina de monedas original. Como la máquina arcade era y sigue siendo muy popular, poder adquirir este juego por su precio es una ganga. Además, este estilo de juego de plataforma no gusta demasiado. Así que, aunque es muy divertido, especialmente para dos jugadores, incluso el nivel de dificultad más alto no logra ampliar de forma significativa su vida "jugable". Con todo, es un título interesante, pero hay otros muchos en el mercado que absorben más cantidad de los bolsillos de la gente.

MONSTRUOS

Te vas a quedar boquiabierto con la cantidad de monstruos acumulados de cada décimo nivel. El número uno no supone un gran problema, únicamente lanza a sus secuaces de izquierda a derecha. El segundo adversario es un sapo-mortero que requiere un poco más de esfuerzo. Después tienes una extraña excursión en la que aparecen pájaros, monstruos de fuego y cabezas-burbuja.

1



2



3



4



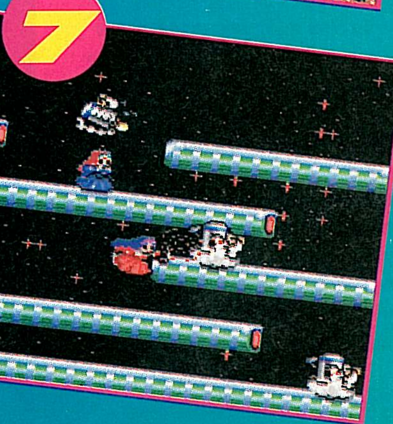
5



6



7







▲ ¡Oh! ¡Mi madre! ¡El hombre de hielo está en peligro!

VERDURAS CONGELADAS

Si los hermanos Snow tardan demasiado en superar una etapa, aparece en escena una fantasmal calabaza-linterna que corre detrás de ellos y les lanza fantasmas malditos por toda la zona de juego. No hay forma de matar a los fantasmas (después de todo, ya están bastante muertos) y por eso lo mejor que pueden hacer los hermanos es quedarse helados pero no tomarse las cosas con demasiada calma.





▲ Parece ser que alguien se ha olvidado de barrer su casa como debe ser.



PUNTUACION EN BOLAS DE NIEVE





Hay dos formas de conseguir un marcador alto en Snow Bros, aparte de los puntos normales de enemigos atrapados en bolas de nieve.



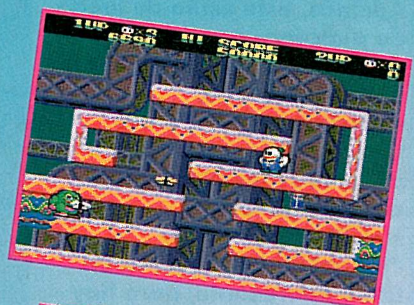
Cara sonriente: tras recoger el icono de la cara sonriente, un grupo de caras sonrientes mágicas caen desde la parte superior de la pantalla, cambiando el color del fondo mientras lo hacen.

Cuando están envueltas en nieve, estas caras desarrollan un horrible absceso en forma de letra (una S, una N, una O o una W). En caso de no lo hayas adivinado, forman la palabra SNOW (nieve en inglés). Una vez completada la palabra puedes recoger el bonus.

Bonus multi-aciertos: lanzando con acierto una bola de nieve a una pantalla repleta de enemigos, caen bonus desde la parte superior de la pantalla. Sólo se mantienen durante un corto período de tiempo, por lo que en este caso la velocidad es esencial.

▲ *Por favor, quiéreme, sólo soy un icono.*









COMENTARIO



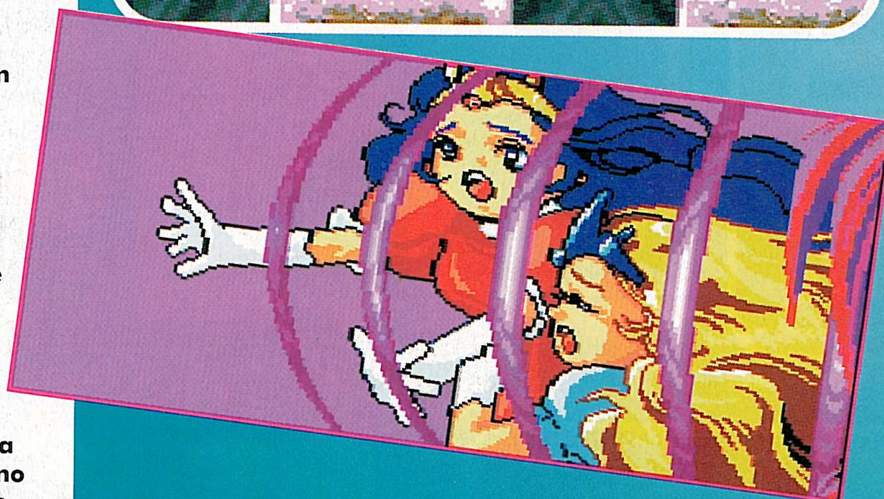
GUS

¡Qué fenomenal ejemplo de conversión! Compara este juego con la máquina de monedas y difícilmente podrás encontrar diferencias. Los estrafalarios gráficos son idénticos y el juego se desarrolla de la misma forma suave que en el arcade.

El único fallo es la cantidad de pantallas fáciles que (exactamente como en la versión arcade) te permiten superar grandes tramos del juego de una sentada.

Ochenta niveles suenan a demasiado, pero cada uno tiene un estricto límite de tiempo, lo que te obliga a cruzar el juego a toda velocidad y sin poder permitirse ningún despiste. El desarrollo del juego es brillante, y recomiendo Snow Bros a los firmes devotos de la versión arcade, a pesar de que sea un poco fácil.





▲ *¡Args! ¡Están atrapadas en una especie de jaula!*









BONOS













▲ *Demostrados los peligros de un desayuno a base de fabada.*



INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION 78

▲ Una réplica casi exacta de la máquina de monedas. Opción para variar la dificultad y escuchar la música.
▼ De todas formas la pantalla de presentación es muy básica.

GRAFICOS 82

▲ Los gráficos reflejan sus equivalentes en arcade casi perfectamente.
▼ Comparado con juegos como Sonic II, los gráficos de Snow Bros resultan bastante limitados.

SONIDO 77

▲ Lleno de melodías alegres y joviales del tipo de las que hacen vomitar a un adulto, pero se ajustan perfectamente a Snow Bros.

JUGABILIDAD 89

▲ Un juego de los de "sólo una más", sobre todo gracias a sus controles de fácil manejo.
▼ El sistema de palabra clave estropea parte de la diversión de progresar en el juego.

DURACION 68

▲ Aunque el desarrollo del juego es fácil, dominar cada nivel es una tarea complicada.
▼ El juego se termina fácilmente en un día.

GLOBAL 83

Una fantástica conversión de un juego clásico. Sin las palabras clave, el nivel de desafío es el adecuado. Ignóralas y definitivamente merecerá la pena echarle un vistazo.



1-2 JUGADORES





PRECIO

POR SEGA

DESDE AGOSTO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: 1
RESPUESTA: RAPIDA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUAC ION

Completo el 53 %

ORIIGEN

Switch está inspirado por muchos de los mejores gags visuales del mundo. Es un concepto totalmente original.

CONTROLES

No hay nada más sencillo. Mueve el cursor sobre tu interruptor elegido, pulsa el botón y voilà!, ocurre algo realmente divertido o bastante siniestro.

A Mueve un interruptor

B Mueve un interruptor

C Mueve un interruptor

S Despliega la pantalla del mapa

COMO JUGAR

Salva a 16 de los monumentos del mundo de la destrucción moviéndote por la ruta más segura a través de un mundo atolondrado. Pulsa todos los botones para lograr el éxito.

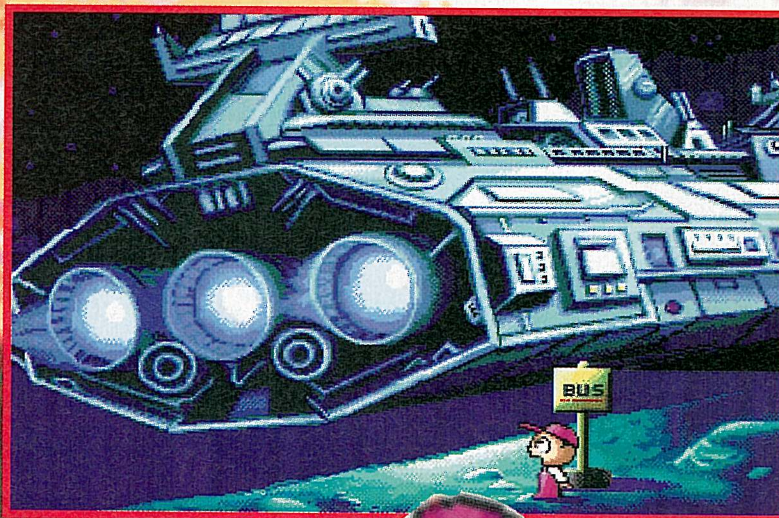


"Click": tenemos este perro en un laboratorio, ¿de acuerdo? De alguna forma se bebe este tubo de ensayo lleno de líquido, bien, y...

"Click": tras estudiar la Mona Lisa durante unos momentos, un jovencito sube por unas cuerdas de seguridad y pulsa un botón. Imagínate su sorpresa cuando...

"Click": está nevando. Un chico decide salir con su perro y divertirse un poco construyendo un muñeco de nieve. Pero no sabe que...

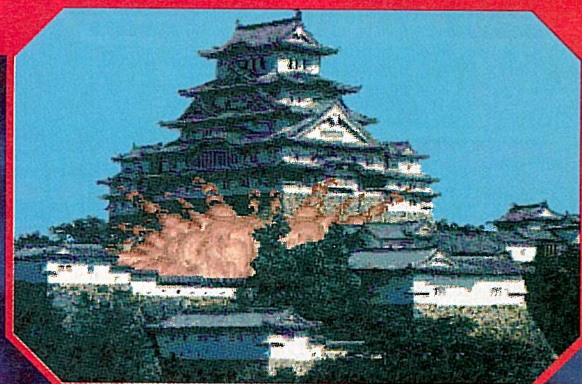
¿No estás exasperado? Que sí, que la única forma de averiguar exactamente lo que va a pasar después es echando un buen vistazo a Switch. Switch es la última excentricidad de Sega para la Mega CD y ¡es una auténtica locura! Descrito muy libremente como un juego, Switch se presenta como un paquete de más de 1.000 gags visuales acopladas para formar una especie de aventura. El personaje principal es un inocente jovencito vestido con un mono y una gorra de béisbol que es la víctima de al menos la mitad de los chistes. Los restantes 500 o así se descargan sobre el perro del muchacho. El objetivo real de todas estas bobadas es salvar 30 de los monumentos más famosos del mundo de ser destruidos por completo. Elige el interruptor deseado moviendo la flecha sobre él. Pulsa cualquier botón y ríete con los resultados. ¡O solo mira si no te hacen gracia!



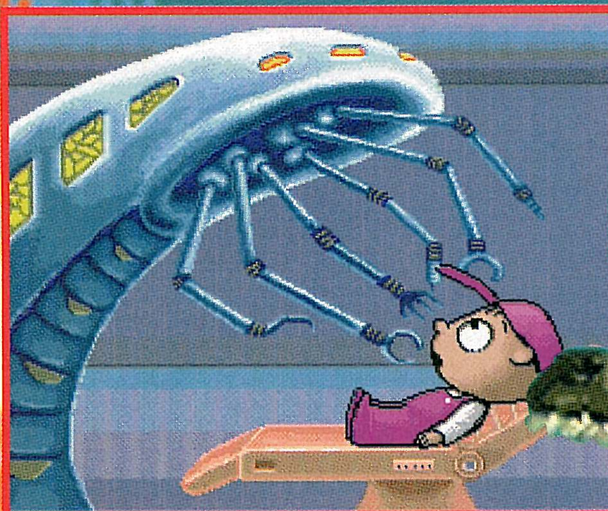


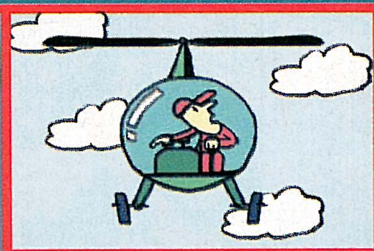
¿CUAL ES EL DAÑO?

Por lo que te podemos decir, la prevención de desastres es más o menos una cuestión de probar. Siempre que se desata un desastre, el interruptor responsable se marca para beneficio del jugador, asegurando que el mismo error no se volverá a cometer. Por supuesto, si siempre consigues los resultados correctos, nunca podrás ser testigo de las brillantes secuencias digitalizadas de los desastres y llegarás al final del juego sin mancha. Bueno, no está mal.

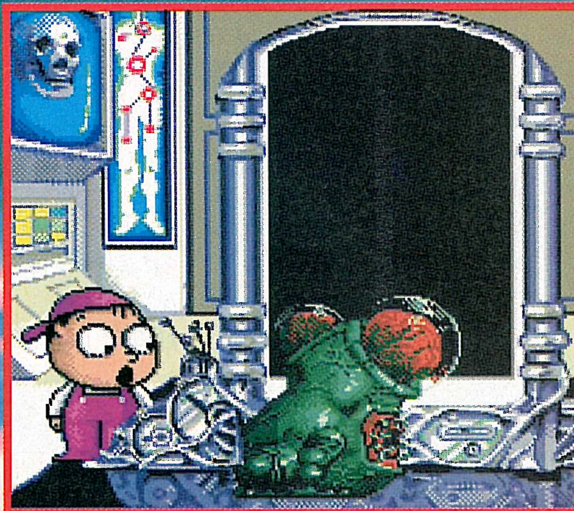






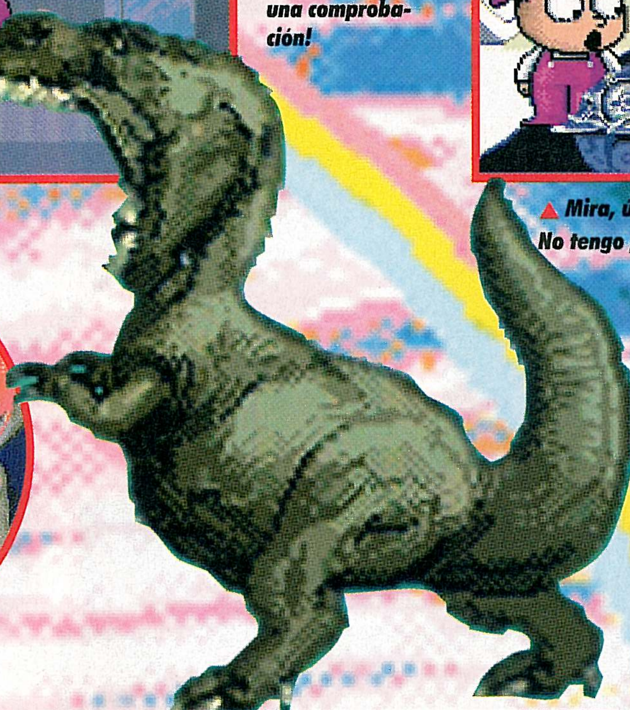


...¡Pero si yo sólo venía para una comprobación!



Mira, últimamente no me siento muy bien, ¿vale? No tengo por qué aguantar tus insultos.





COMENTARIO

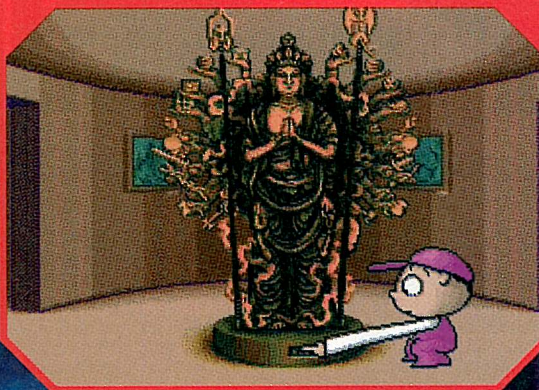


GUS

Nunca he visto nada como Switch. El primer día que jugué mi mandíbula tocaba de vez en cuando el suelo. Algunas veces era por los increíbles gráficos y efectos sonoros, pero principalmente era la absoluta rareza de muchas de las escenas. Este juego es una mezcla de raro, divertido y enfermo. Y me reí (y mucho). Los gags que más me gustaron fueron la malévola estatua que coge una escopeta y dispara a los turistas, y la habitación del delfín y el tigre que explotan desde los muros. En realidad este juego no es un auténtico juego, es solamente una cuestión de memoria y adivinación, pero tiene una extraña fuerza. En su formato japonés no sirve como material educativo, aunque los niños quedarán fascinados (algunos padres podrían preocuparse por la fascinación que tienen los programadores por los traseros y los senos). Yo lo recomiendo como la experiencia interactiva PERFECTA para gente mayor que tiene pocos amigos, ya que tiene todas las cualidades de un clásico de culto que podría alterar las fronteras del "mercado de consolas" y sus usuarios. Yo diría que es el juego que mejor ha aprovechado la Mega CD hasta ahora.

SITUACIONES Y BOTONES

Sea lo loca que sea la situación, todas las acciones de Switch se activan pulsando un botón, moviendo un interruptor o empujando una palanca (sólo por nombrar tres de los métodos). Hay muchos más tipos de interruptores pero todos ellos dan lugar a la misma cosa. En cualquier caso, al perro, a su amo o a ambos se les muestra un panel de control. Sólo un pequeño porcentaje de los interruptores alteran el lugar, el resto activa uno de los 1.000 chistes.







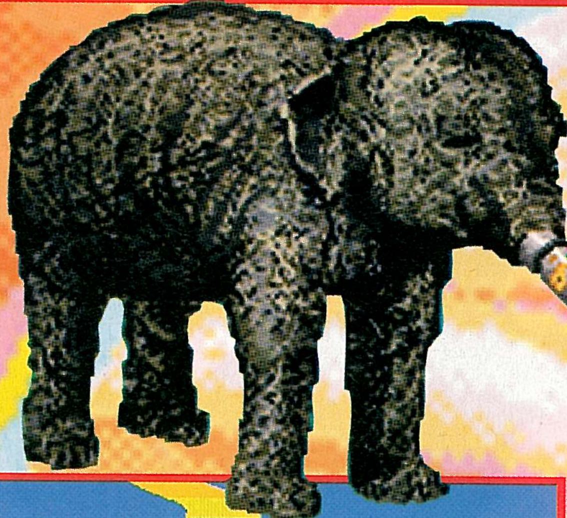
COMENTARIO



PAUL

Switch toma una pequeña cantidad de los dibujos animados clásicos de la Warner Bros y la mezcla con un poco de humor al estilo Monty Python. El resultado es casi la cosa más divertida que he visto en mucho tiempo (libros, cine y televisión incluidos). Todos en la oficina se tomaron su tiempo para ver a Switch en acción. Como el primero de su categoría, Switch es un logro impresionante. Normalmente, cuando se habla de animación se hace bajo un punto de vista distinto que en este caso (abundan los fantásticos efectos de sonido creados por la voz de Kent Prick). además, como es un producto CD, la banda sonora se reproduce también perfectamente. Tiene un aspecto y un sonido sorprendentes. Sin embargo, el desarrollo del juego apenas existe. La pretensión de una especie de aventura cuyo objetivo es la conservación de monumentos mundiales es un poco floja y la pulsación de botones da lugar a cualquier cosa en su mayor parte. Los procedimientos alcanzan también un punto en el que el jugador ya ha visto antes muchos de los gags. Podemos admitir que algunos de los problemas los provoca la barrera del idioma, pero dudo de que entender la mayor parte de lo que se dice cambie mucho las cosas. No me entendáis mal, Switch es uno de los mejores títulos para la Mega -CD y su compra merece la pena.





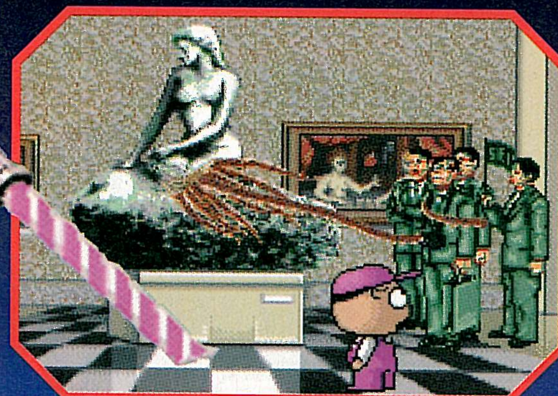


INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

EL MUNDO DE LO EXTRAÑO

Incluso aunque sepamos cuáles son, listar todos los gags en Switch es imposible porque ¡hay tantos! La mayoría son hilarantes (algunos son similares a Monty Python, mientras que otros se acercan a esos locos trabajos extranjeros que se ven ahora de vez en cuando). De todas formas ninguno sirve de nada, por supuesto (son más bien un estorbo que una ayuda para que nuestro héroe avance), pero el juego es más agradable cuando se llega a ellos al final.

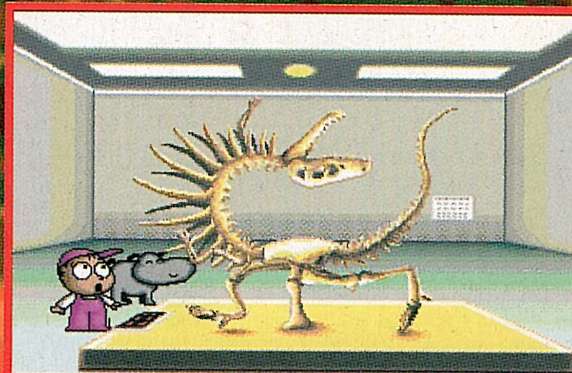


▲ ¡Aaaayyyy! Ataque de los asesinos condenados. ¡Pies, para que os quiero!

RAREZA EN EL ESPACIO

Otra función fundamental de esta curiosa aventura es un gigantesco monolito, muy parecido al que puedes ver en la película 2001: Una Odisea en el Espacio. Actúa como puente a diversos lugares, llevándote con mucha frecuencia a una sección bastante alejada del mapa general. Pulsando el botón start, este mapa te muestra tu posición actual (su color describe la parte del lugar que ya ha sido explorada). Desde esta pantalla puedes almacenar también hasta tres posiciones. En total hay 21 etapas con un número de niveles variable. ¡Es enorme!

▼ ¡Hay, esta te matará! ¿Por qué cruzó la calle el dinosaurio, eh? ¿Qué dices que ésta?



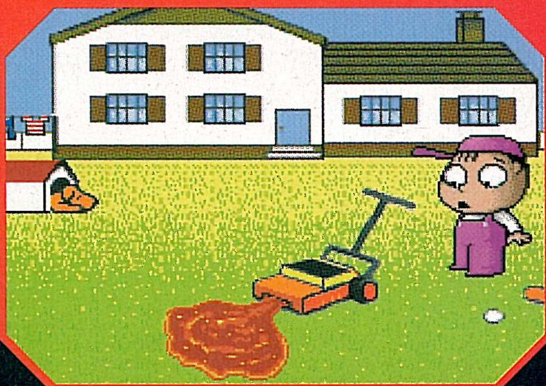
PARA QUE ESTAN LOS AMIGOS

Algunos interruptores muestran consejos de los compañeros de nuestro jovenzuelo y su perro. Uno de ellos es un flaco demonio y el otro un ángel. Esta contrastante pareja parece influir en las decisiones del jugador sobre qué interruptor se pulsa y dónde.









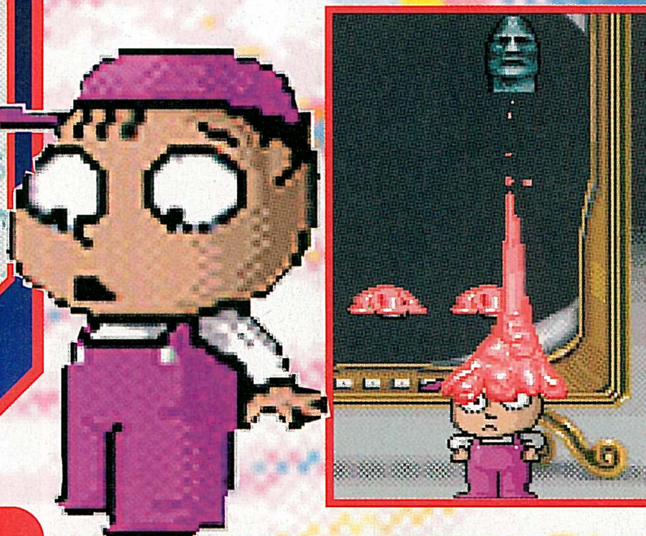
▲ ¡Es una cortadora de césp...puaj! Esta imagen es en memoria de El Cortador de Cesped.

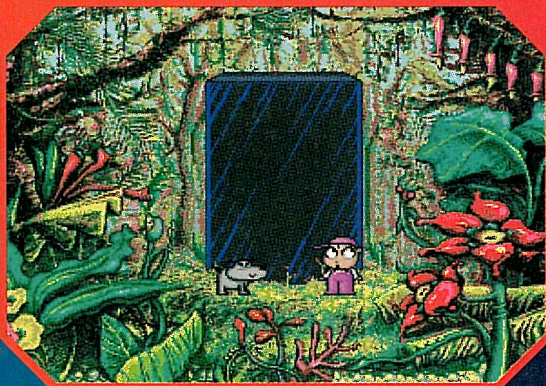


▲ ...Si sólo hubieras salido del salón...

▼ Para obtener tu copia de "Placer Ilustrado de las Bombillas", envía tu cheque por correo a MEGA SEGA, calle...







▼ Nada, que hemos abandonado toda esa cursilería de la navidad. Este año mis ciervos y yo nos vamos a Stonehenge. ¡Ouh, yeah, hombre de paz!





▼ Una escultura cantando en alto mientras escuchaba a Jason Donovan en su estéreo.



PRESENTACION 93

▲ Unos brillantes dibujos animados de introducción van seguidos de un menú de opciones fácilmente comprensible.

GRAFICOS 97

▲ Switch te da la impresión de que estás controlando una película de dibujos animados en televisión. Las secuencias son breves pero de gran calidad. Incluye algunos de los gags visuales más divertidos.

SONIDO 94

▲ La Mega CD es el soporte perfecto para los chalados efectos sonoros. Toda la música se reproduce perfectamente y tiene la variedad suficiente como para evitar que la repetición resulte aburrida.

DURACION 72

▲ El deseo de ver cada uno de los gags por separado es irresistible.
▼ Switch es muy básico. En realidad, pulsar el botón no es el pasatiempo más divertido.

JUGABILIDAD 60

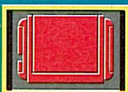
▲ Switch siempre será bienvenido en fiestas, lo que le asegura una larga vida.
▼ Los maniacos de los juegos pueden encontrarlo soso después de un rato.

GLOBAL 70

Otro sorprendente producto software para la Mega CD. Seguro que Switch satisfará el sentido del humor de la mayoría de la gente, pero no del todo sus habilidades de juego.

INTERNATIONAL RUGBY





1-2 JUGADORES



PRECIO

POR DOMARK

DESDE SEPTIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: ILIMITADAS
NIVELES: TORNEO
RESPUESTA: MUY BUENA
DIFICULTAD: MEDIA/DIFICIL

1o PUNTUACION

8-0 CONTRA GALES

ORIGEN

Una simulación deportiva basada en Rugby Union, que se originó en 1846. La Copa del Mundo y la Copa de Cinco Naciones son los torneos.

CONTROLES

El joypad mueve a tu jugador seleccionado hacia arriba o abajo del campo mientras la pulsación en el momento oportuno del botón correcto te permite placar a un jugador o pasar y dar una patada al balon. ¡Vaya! No hay nada de que preocuparse, ¿eh?

A PASAR/PLACAR.

B DAR UNA PATADA.

C PASAR/CAMBIAR JUGADOR.

S PAUSA.

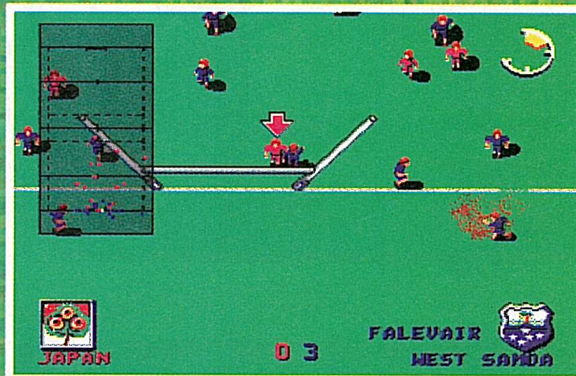
COMO JUGAR

Lleva el balón a la línea final de tu oponente y lanza el balón de una patada entre los postes del oponente. Participa en partidos contra otras 16 naciones.

"Hay un Mundo en Unión", gorjeaba una cantante de ópera de Nueva Zelanda, cuando equipos de todo el globo se reunieron en Inglaterra para aplastar algunas cabezas. El rugby es un poco la paradoja del deporte. Se originó en escuelas públicas, pero implica comportamientos que estarían fuera de lugar en una pelea de bar; tiene una herencia elitista, pero ahora llena en Estados Unidos estadios más grandes de lo que pueden conseguir la mayoría de los equipos de fútbol.

La Copa del Mundo es la fecha estrella del calendario de rugby. Las principales naciones del mundo, incluyendo las de las Islas Británicas, se reúnen con países nuevos en el juego, como Japón y Zimbabwe. Es un auténtico estruendo sin duda alguna. Un mes de cintas de pelo sudadas, canciones horribles y mucho tirar la toalla (más o menos los únicos elementos que faltan en la nueva simulación deportiva de Domark).





▲ El delantero principal japonés alucina a la oposición con su extraña habilidad de equilibrio en la barra cruzada...
◄...Y disgusta a todos con sus bromitas de frisby.

COMENTARIO



ANDY

De verdad que intenté con todas mis fuerzas que me gustara este juego, pero tras dejarme los ojos intentando distinguir cuál de los equipos en miniatura era el mío y después clarificar cuál de los jugadores estaba en posesión del balón, no pude aguantar más. A su favor debo decir que cuando las cosas están en marcha los jugadores se mueven a una velocidad extraordinaria, pero entonces tienes el campo de más de un kilómetro y los placajes de risa a los que enfrentarse. El modo de dos jugadores equilibra un poco las cosas, si es que encuentras un compañero lo bastante paciente, pero si es un juego de rugby lo que buscas, ahórrate dinero y cómprate un auténtico balón de rugby.

COPA DORADA

Los dos torneos principales son la Copa del Mundo y las Cinco Naciones. La Copa del Mundo es la mayor, con 16 naciones divididas en cuatro grupos eliminatorios. Sin embargo, las Cinco Naciones es más interesante, ya que resucita viejos enfrentamientos entre vecinos (como Escocia, Inglaterra y Gales). Las victorias especiales en las Cinco Naciones incluyen el "Grandslam", cuando un equipo vence a todos los demás y la "Triple Corona", cuando un equipo inglés vence a los otros tres.







EN LA BARRA

La barra de potencia/curva se utiliza normalmente para patadas y saques de banda. Manteniendo pulsado el botón A, una cantidad de potencia variable se selecciona para un lanzamiento/patada. La barra entra entonces en la segunda zona, y debes detenerla entre los dos paréntesis para obtener un tiro de precisión.



COMENTARIO



GUS

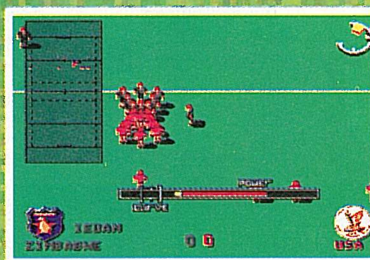
El juego es realmente horrible, aunque durante un rato me produjo una sensación agradable. Al final las frustraciones de los partidos de un solo jugador me hicieron desistir de continuar. Algunas veces es extremadamente difícil ver quién tiene el balón, con frecuencia en momentos fundamentales del juego, pero esto no se parece nada a los injustos placajes que suelen producirse. Un placaje consiste en que tu jugador se lanza sobre el terreno, perdiendo habitualmente su objetivo. Bastante justo, pero el ordenador parece tener mucha más suerte. También se las arregla para conseguir montones de defensores super-rápidos, justo cuando tienes la línea a la vista. La otra queja principal que tengo es el excesivo tamaño del campo. Pero aparte de eso... no está mal. Quizás no suene convincente, pero los desesperados seguidores del rugby no tienen más opciones.

INFORME A LARGO PLAZO	ANALISIS
HORA	INGENIO
DIA	ACCION
SEMANA	DESAFIO
MES	REFLEJOS
AÑO	

MELEE DE LA TIERRA

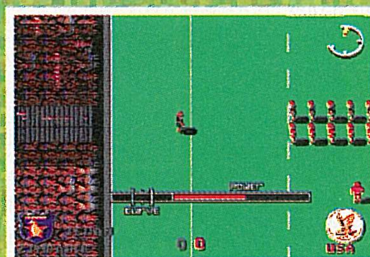
Aquí tienes tu guía del fanfarrón del rugby. Agarras el balón con forma de melón aplastado y tratas de colocarlo más allá de la línea de gol de la oposición (un "ensayo" que marca cinco puntos). Cualquier jugador puede correr con el balón, pero sólo puede pasarlo hacia atrás. Alternativamente, puede darle una patada y tratar de hacerlo pasar por los postes grandes del contrario (un "gol" que marca tres puntos). Tras cada ensayo, un equipo tiene la posibilidad de marcar una "conversión", otros tres puntos más, logrando un gol.

MELEE

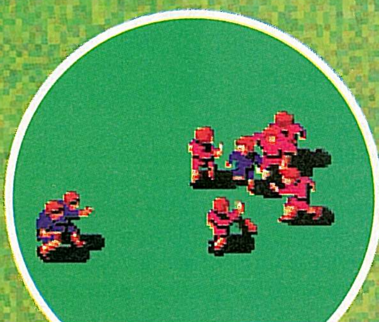


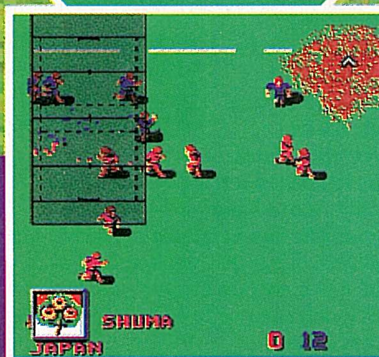
el equipo que no lleva el balón puede derribar al portador del balón por medios físicos (un "placaje"). Si están implicados muchos jugadores, sin un portador del balón claro, se produce una melee. Los jugadores grandes, o delanteros, de cada equipo se agrupan, manteniendo el balón entre ellos. Pulsando el botón A rápidamente, se obtiene la posesión y el balón se pasa a uno de los jugadores más atrasados. Si el equipo que tiene la posesión no pasa rápidamente el balón hacia atrás, el árbitro puede castigarlo con un penalty.

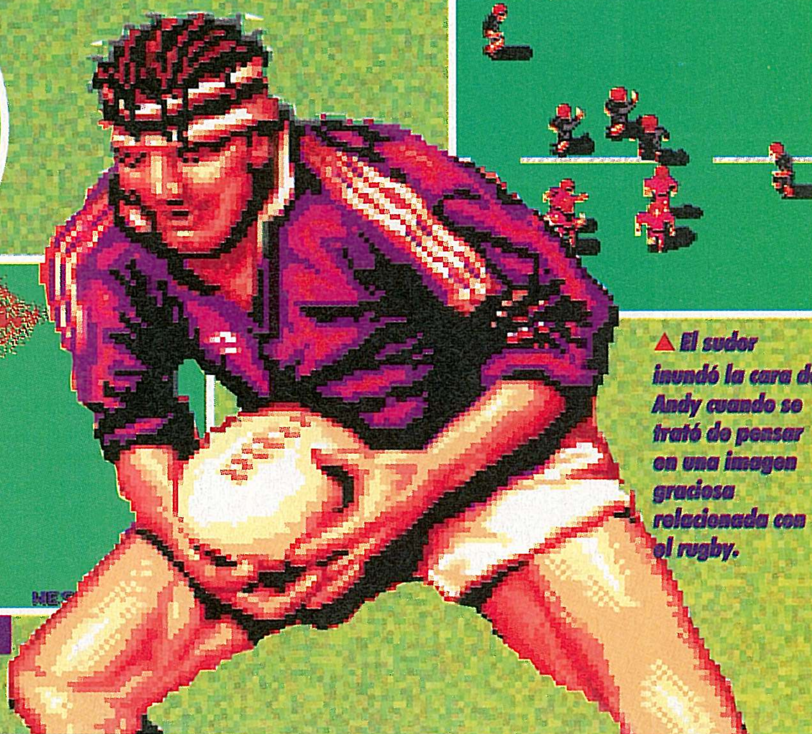
SAQUES DE BANDA



cuando un equipo lanza el balón fuera del campo, el equipo contrario disfrutará de un saque de banda. Una línea de jugadores de cada equipo se forma en el borde del campo, y otro situado fuera trata de pasar el balón a uno de sus compañeros e equipo. Si lo logra, el balón se pasa entonces a otro jugador que esté situado detrás, que podrá así iniciar una carrera.







▲ El sudor inundó la cara de Andy cuando se trató de pensar en una imagen graciosa relacionada con el rugby.

PRESENTACION 89

▲ Amplias opciones para alterar la longitud del juego y las configuraciones de equipos, también el escáner está bien situado.
▼ No incluye una opción de salida dentro del juego.

GRAFICOS 64

▲ Hay muchas manchitas de colores (supuestamente jugadores) moviendo al mismo tiempo durante el juego y el desplazamiento es suave.
▼ Los personajes carecen de detalle. No es atractivo como juego.

SONIDO 67

▲ Atmosférico y lo bastante auténtico, en lo que se refiere a pitidos, gruñidos y gritos de asombro. La música está bien.
▼ Nada increíblemente original y falta de sonidos de dolor.

JUGABILIDAD 72

▲ Las reglas son más sencillas de aprender que las del fútbol americano y el juego es más rápido.
▼ Molestos inconvenientes, como el sistema de placajes, hacen que no guste demasiado.

DURACION 70

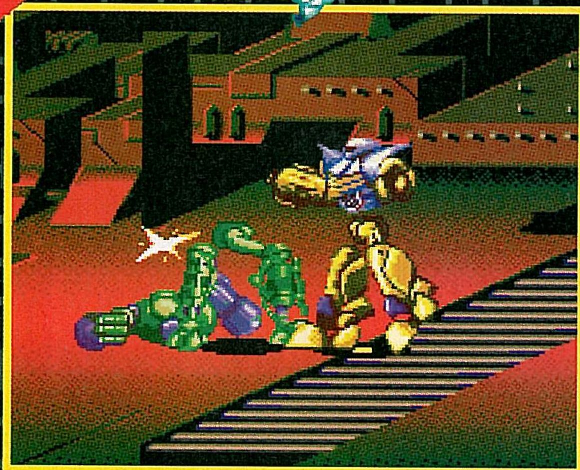
▲ Dos jugadores pueden encontrar diversión y los jugadores individuales con fijación por el rugby deben medir las dimensiones de los largos torneos.
▼ Esto no impactará a los fans como un simulador deportivo clásico.

GLOBAL 71

Un juego de rugby de calidad media, que tiene algunos fallos en el juego adicionales a su monótona apariencia. Es divertido durante un rato, pero no logra capturar el auténtico espíritu del deporte.

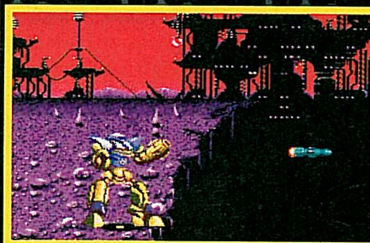
CYBORG JUSTICE

¡No hay justicia en este mundo! Al menos creer que no hay un juego como Cyborg Justice es un pecado admisible por todas las alabanzas que recibe. A pesar de su monótona apariencia, este juego es excelente. De hecho, hablando en serio, estos cyborgs bombardeantes y pisoteantes dejan a la mayoría de sus demás enemigos similares a la altura del betún. Aquí los jugadores más hábiles fundebotones que sólo buscan lo mejor no tienen cabida. De todas formas, aquí tienes una guía en miniatura para que puedas sacarle a este juego el máximo partido. Se centra únicamente en el modo Arcade, pero las tácticas empleadas son absolutamente malas cuando se aplican contra cyborgs controlados por un jugador humano en el modo Duel.



▲ Aquí podemos ver a nuestro cyborg alterando la forma de su enemigo para luego reconstruirlo y destruirlo por segunda vez.

GRAN DIVISION



▲ Espera a que el misil te pase. Dile algo como "Adiós, misil..."



▲ Da un salto para cruzar el abismo...



▲ ...y termina con una patada de salto, si no será también el adiós de Mr. Cyb.

Una vez que las piernas Big Foot pueden utilizarse, los únicos obstáculos que requieren especial atención son los abismos del nivel uno. Pueden cruzarse fácilmente ejecutando una patada de salto.

LA MAQUINA PERFECTA

La experimentación con los variados torsos, brazos y piernas sugiere al final que la máquina perfecta es esta:



Mano de láser: olvida todas las partes del cuerpo de corto alcance disponibles, sólo le dan al enemigo la oportunidad de hacerte pedacitos. Las armas de largo alcance, como la mano arrojadiza y la mano de láser son las apuestas más seguras. Selecciona la láser: aunque su utilidad contra grupos de enemigos no siempre está garantizada, la rápida destrucción de todos los personajes contrarios si lo está (¡no es una coincidencia que todos ellos lleven esta arma!).



Cuerpo de langosta: aparte de tener un aspecto increíblemente duro con este componente, tu cyborg tiene la ventaja de los hombros claveteados. Estos producen unos topetazos con los hombros más efectivos y la naturaleza ligera del cuerpo de langosta aún permite que tu cyborg se mueva con una cierta agilidad. El cuerpo "Big Booster" es el único que ofrece una cantidad notable de protección adicional, pero su tamaño ralentiza los movimientos del cyborg.



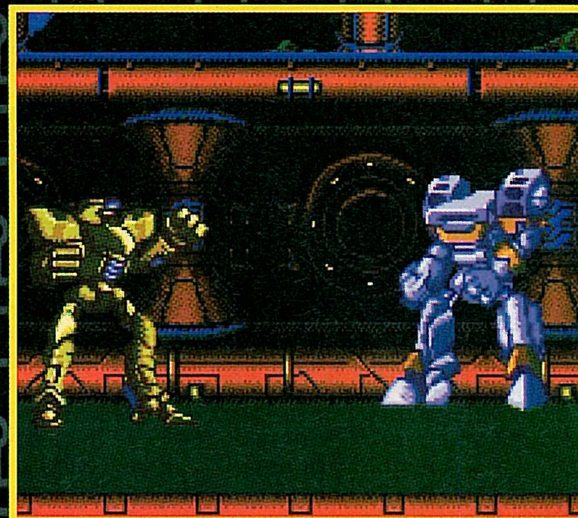
VENTAJAS ILEGALES



▲ *Tras arrancar el torso de un enemigo de su posición, utilízalo para lanzar a distancia y sin piedad a sus compañeros.*



Al final de cada asalto se premia con puntos la brutalidad y el juego limpio, es decir, lo despiadadas y/o indulgentes que son tus tácticas en batalla. Los puntos de brutalidad se obtienen con gran facilidad despanzurrando a tus enemigos además de utilizando las técnicas de destrucción directa habituales. Sorprendiendo en primer lugar al enemigo, el cyborg es libre de sacar ventaja de la forma que mejor le convenga. Los máximos puntos de brutalidad se obtienen arrojando las partes del cuerpo robadas a sus adversarios. Mientras tanto, tus puntos de juego limpio se acumulan gracias primero a la amable reconstrucción de cyborgs caídos y después a su nueva destrucción. Un consejo: evita arrancar el torso de un enemigo de sus piernas, ya que eso significa la destrucción total instantánea. Esto está bien, pero acorta enormemente tus posibilidades de obtener puntos.





▲ *Es como jugar al Exin Castillos*



Piernas "Big Foot": como el componente Big Booster, estas piernas no son tan ágiles como las demás. Las razones para elegirlas, sin embargo, son principalmente tácticas. Estas piernas son inmunes a las trampas mortales, lo que significa que tu cyborg atrae a los enemigos hacia ellas sin temor a ser dañado.

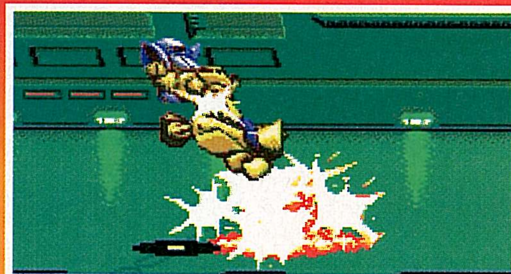


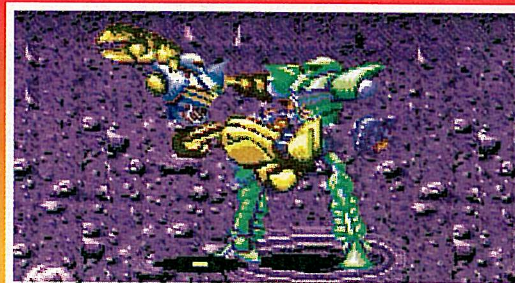


▲ *¡Quiero tu cuerpo!*



CYBORG TEPES

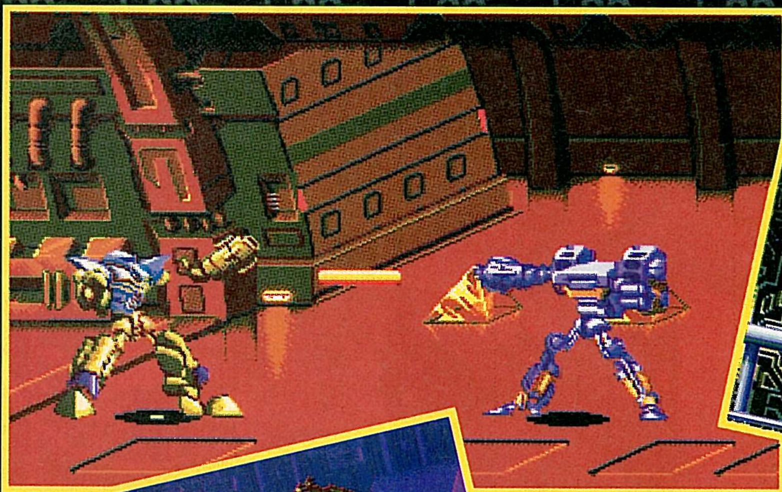


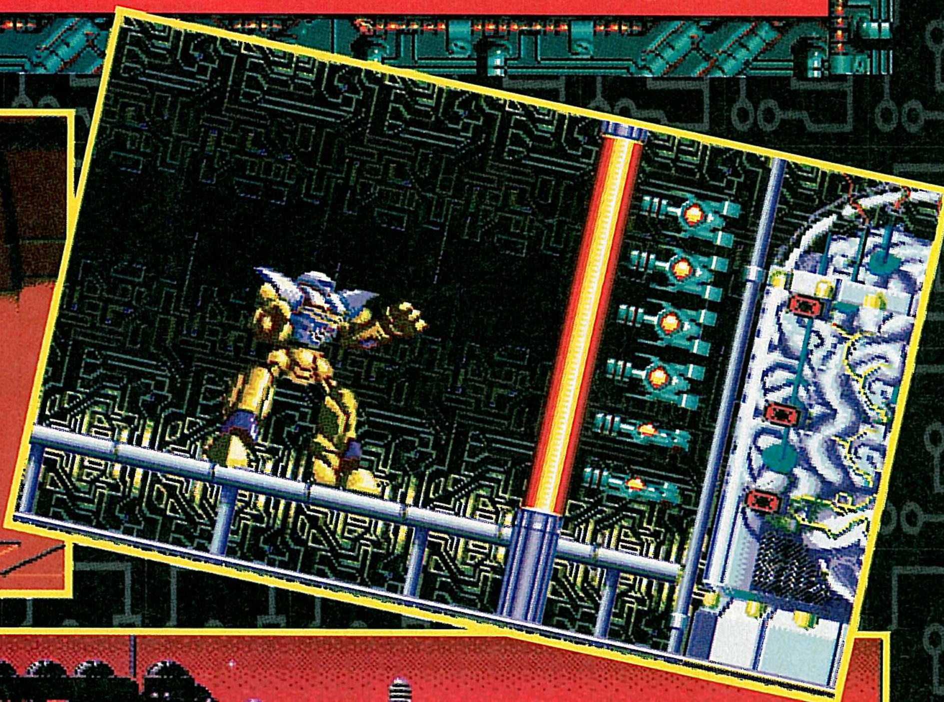


Como sabes, los cyborgs suelen iniciar su misión con un máximo de tres barras de energía (a menos que las opciones se modifiquen). Aquí hay una forma de engañar de una forma más que respetable: la maniobra de picaporte de muñeca absorbe la energía de los cyborgs enemigos y simultáneamente la agota. La mejor parte de esto es que el cyborg controlado por el jugador obtiene una barra de energía adicional cada vez que el medidor se sale de la escala. Como consecuencia, tu cyborg es capaz de almacenar un máximo de seis barras de energía (el equivalente a seis vidas extra, a menos que su torso le sea arrancado). La forma más segura de explotar esta técnica es aprovechando al máximo las piernas "Big Foot" de tu cyborg y conduciendo al enemigo a un campo magnético. A partir de aquí, robarles su fuerza vida y después reconstruirlos repetidamente es mucho más fácil. Los cyborgs enemigos se reconstruyen cuatro veces antes de expirar por completo.

▲ *¡Payasadas desmantelantes de cyborg enemigo!*

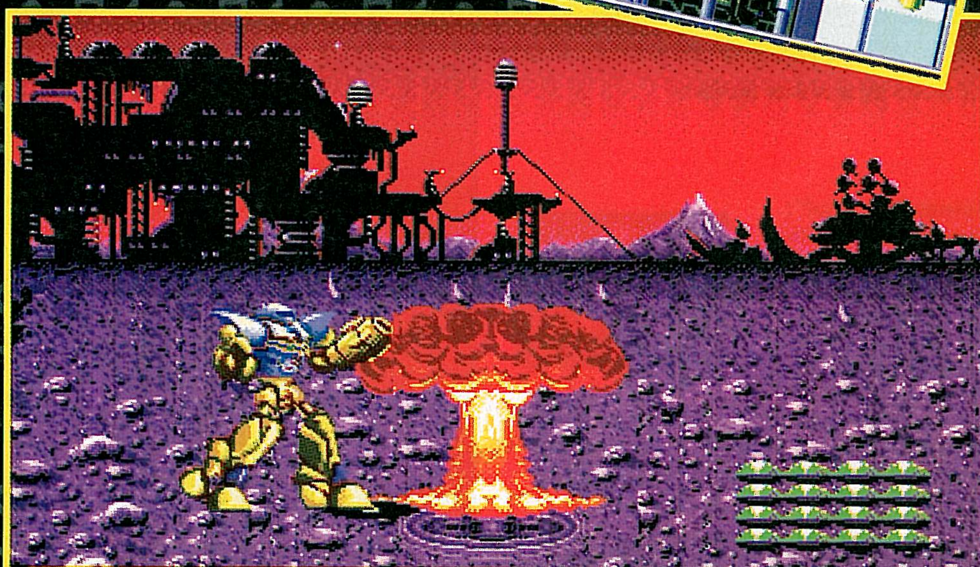














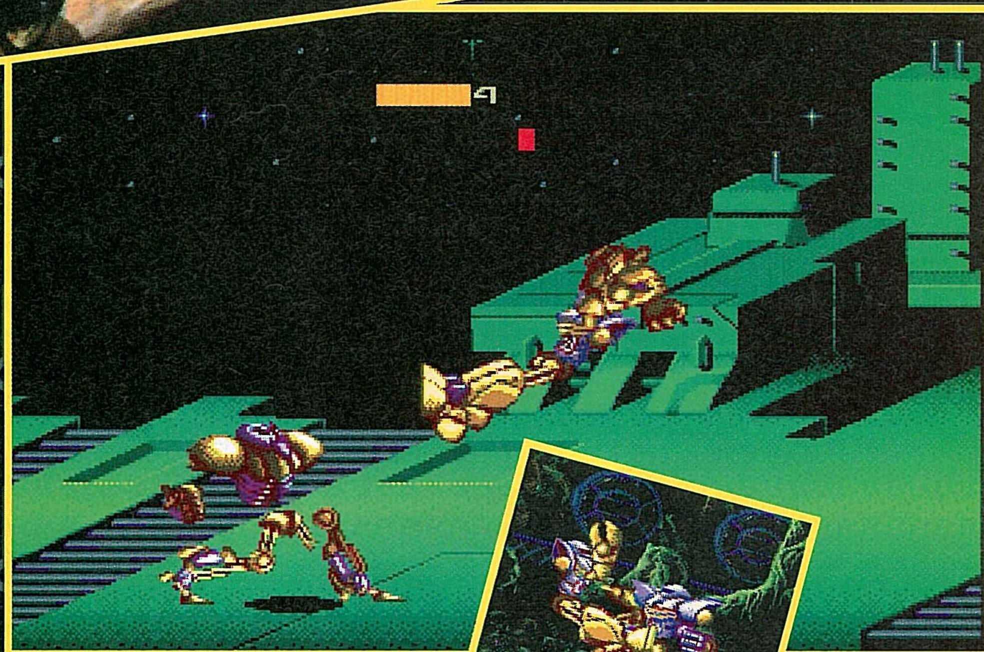


LOS CYBORGS ENEMIGOS PRINCIPALES



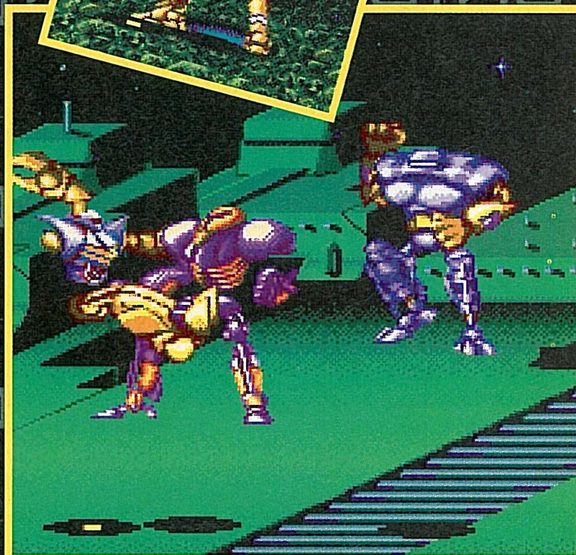
Los enemigos principales de Cyborg Justice son todos muy similares en sus modelos de ataque. En cada caso los beneficios de la mano de láser pronto se ven muy claros. Estúpidamente, los enemigos principales se aproximan todos ellos a la cabeza de tu cyborg, lo que facilita el hacer blanco con la láser. Haz que tu cyborg salte por encima de los ataques de fotones rojos cuando el enemigo está fuera de la pantalla y nunca te acerques demasiado. La excesiva proximidad a uno de ellos invita a la pérdida del torso de tu cyborg (y en consecuencia a la muerte instantánea). Justicia para todos: la única excepción a esta regla es, cosa que no sorprende en absoluto, el enemigo final. Para empezar, el enfrentamiento final no es contra un cyborg enemigo, sino contra el mismísimo ordenador central (la unidad que controla todos los cyborgs enemigos). Hay un banco de torretas de láser que protegen a la máquina. Observando sus movimientos que, a su vez, predicen sus modelos de fuego, agáchate o salta sobre el fuego del láser. Tu objetivo es el ordenador. Una vez más la mano de láser es lo que mejor puedes utilizar en este caso, aunque es probable que tu cyborg la haya perdido para entonces. En estas espantosas circunstancias, una sucesión de patadas de salto cuidadosamente controladas en tiempo es la mejor forma de superar este obstáculo final.

▲ *La máquina perfecta que construyó uno de nuestros compañeros. Hay una pequeña etiqueta en la láser, ¡la única razón de que accediera a crearla!*



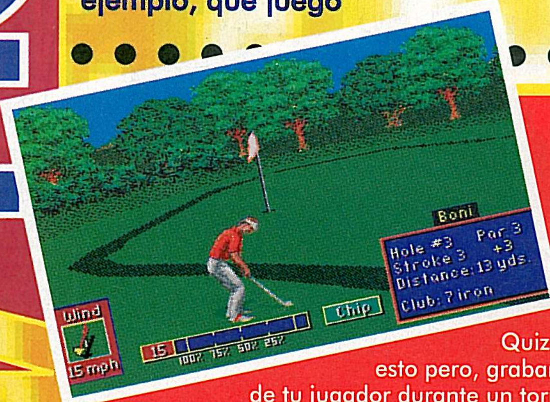
▼ *¡Me encanta pegar a la gente!*





PISTAS

Bueno, pues me ha costado un poco de esfuerzo pero aquí tienes las pistas de este mes. Digo esto porque la mitad de la plantilla de esta tu bienamada revista se ha escaqueado de la tarea, ya sabes como son estas fechas, prácticamente todos están de vacaciones. Así que me ha tocado a mi la labor de ofrecerte los trucos más interesantes de los mejores juegos del verano. Prometo revisar cada una de las pistas, pero con una condición: además de enviarme los mejores métodos de acceso rápido a los juegos, quiero pistas alternativas. Por ejemplo, que juego te garantiza que tus vecinos se mantendrán despiertos hasta las 3 de la madrugada. ¿Cogéis la idea? Pues ya sabéis, a escribir.



MAS CLARO QUE EL AGUA

Quizás no sepas esto pero, grabando la posición de tu jugador durante un torneo en PGA Tour Golf II es posible reinicializar la máquina y continuar después desde donde te quedaste. Esto significa que, si tu jugador lo estaba haciendo bien, los golpes no logrados pueden repetirse una y otra vez. Bueno, ¡pues yo nunca lo hice! Guillermo Rubio, ¿de verdad quieres que tu nombre aparezca asociado a este "truco"? De todas formas ya es demasiado tarde.

DRAGON'S FURY

A la gente le encanta enviarnos sus puntuaciones máximas de Dragon's Fury, pero no estamos impresionados. El hecho es que el sistema de claves permite a cualquiera alcanzar millones de puntos grabando la tabla a medida que el marcador sube. No penséis que no sabíamos esto: tras alcanzar 99.999.999 puntos, sólo se necesita un punto más para transportar al jugador al asalto final. De todos modos, aquí tenemos una clave que les evita a los jugadores todo este problema y lleva directamente a ese asalto final. Pero primero no pienses que el autor, Pedro López Guiñuelos, es el mayor héroe de la historia. Apuesto a que fue monitor en la escuela primaria, monitor después en el instituto y ahora probablemente trabaja como monitor de servicio civil, ahora que se ha cansado de llevar ese estúpido uniforme de colegio y que ahora está más relajado en un traje más cómodo con zapatos a juego. ¡Apuesto a que sí! ¡Estoy seguro! Ups, vaya, me dejaba el código: ALCLAE8ECK.



PROYECTO DE ARQUEOLOGO

La ambición de Cristóbal Martín en la vida es convertirse en arqueólogo. Y va por el buen camino a juzgar por este sorprendente descubrimiento. En "Sonic the Hedgehog" para la Mega Drive, cuando aparezca la pantalla del título, pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA en el D-pad. Después pulsa A, B, C y START. Con esto aparecerá una selección de niveles. Fenomenal.



MEGALOMANIA

Así que Antonio González, ¿eh? ¡Menudo megalomaníaco está hecho! No sólo ha conseguido llegar al final de "Megalomania" con un solo dios, sino que lo ha hecho con los cuatro: Scarlet, Oberon, Madcap y Caesar. ¡Impresionante!

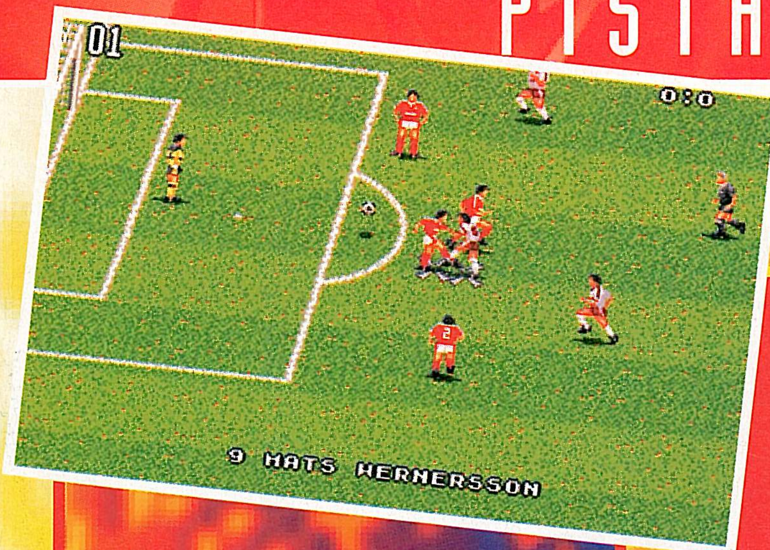
SCARLET (DIOS ROJO):
2ª época: ZTYCAAVMHTR
3ª época: AJBBOJKUKNP
4ª época: KSSCECXGOTV
5ª época: IXSCICXRJBH
6ª época: CIRASDDXDBL
7ª época: HUGCKLUBBBJ
8ª época: TOEBULTSZGT
9ª época: RNTBIEBUYGD
Megalomania: CPFDGLLMWMX

OBERON (DIOS AMARILLO):
2ª época: INPAGGJAEBZ
3ª época: MLNDTAXJQTF
4ª época: RYICWOBCXTT
5ª época: MOOACGVYBUR
6ª época: CDOBIDWHODJ
7ª época: ORMDYPZRJUT
8ª época: WNEDYDSBZHL
9ª época: QAKDVLFKOQ
Megalomania: XXEDVBJSBGS

MADCAP (DIOS AZUL):
2ª época: CQFAPSVSGHK
3ª época: HDNBHWGZPBW
4ª época: EUJAJVJFEUK
5ª época: MWYBVBRAFIC
6ª época: CFNDHOFMIOC
7ª época: VJNAVDGXIIM
8ª época: YMGBHOWUEOB
9ª época: ZAQDZPCQIOE
Megalomania: IQFDUDYUMMJ

CAESAR (DIOS VERDE):
2ª época: IHGABUPCHHE
3ª época: ZEEAPRMHSNE
4ª época: ODFARQPJAIQ
5ª época: MKMCPVQUFOK
6ª época: KPMCHXWUFOG
7ª época: PEPAJISOHCE
8ª época: GXFAOPJTZHJ
9ª época: HLPCFZTPTBR
Megalomania: XGDOMBVSENX



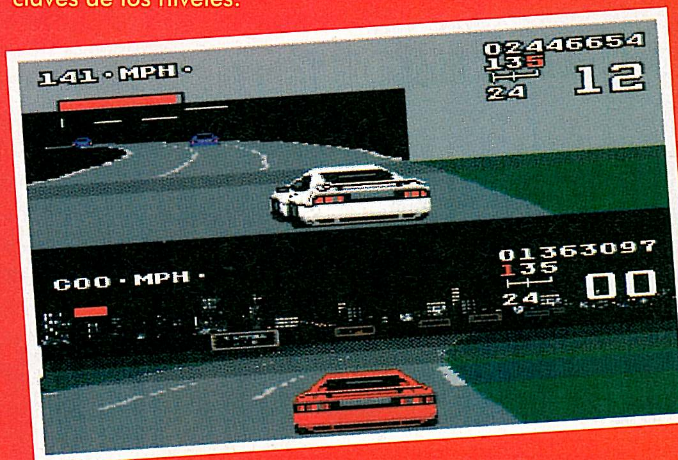


FRANCISCO LEON

Fran. Querías que tu nombre apareciera en la revista, aunque tus trucos no sirvieran, cosa que fue así.

LOTUS TURBO CHALLENGE

Para ser justos, y esto no ocurre con mucha frecuencia, hemos atribuido estas claves de Lotus a dos personas este mes, pero sólo por sus impresionantes nombres: Nico Mentor e Irene Estebanopoulos. Sin embargo, Nico se lleva más elogios que Irene porque el (o ella, tenemos que tener cuidado) proporcionó dos claves más. Primero las claves de los niveles:



Nivel Dos: SLEEPERS
Nivel Tres: HERBERT
Nivel Cuatro: BUSINESS
Nivel Cinco: APPLE PIE
Nivel Seis: STANDISH
Nivel Siete: MALLOW
Nivel Ocho: TEACUP

Los códigos adicionales, que permiten al jugador clasificarse todas las veces o recibir turbos ilimitados son MANSELL y SLUGPACE respectivamente.

EUROPEAN CLUB SOCCER

Algunas frases escogidas dichas por el personal de MEGA SEGA sobre el fútbol: "es un juego de dos partes", "al final, lo que cuenta son los goles", "no me gusta el fútbol", "en la tele lo ponen demasiado, es una m...". Bueno, ya basta. Ahora algunas claves que llevan a los equipos ingleses a las finales en European Club Soccer de la mejor jugadora femenina de este juego de fútbol, Adelina Gutiérrez:

LNKEABDI KQ: Man Utd contra Sevilla
DDLEAA7I KA: Aston Villa contra Frankfurt
NC4EAA4I AA: Norwich contra Sampdoria
JG9UAA6I HC: Liverpool contra Eindhoven
NVFUAA8I CC: Tottenham contra Hearts
Z98EABEI AA: Chelsea contra AC Milan
7OUUAA9I CA: Arsenal contra Nuremberg
VYNUABCI AA: Everton contra Internazionale
6I9UABBI GA: Leeds contra Juventus
M7REABAI GK: Nottingham contra Internazionale
EIPUABFI CA: West Ham contra Sampdoria
LI4EABGI CE: Rotherham contra Celtic

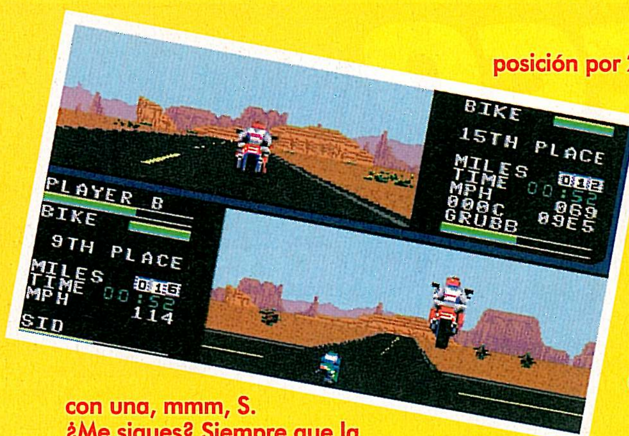
ROAD RASH II: AL ESTILO EDU 'PINKY' LOMAS

Es él de nuevo: Edu Lomas. Los siguientes trucos son su mayor gloria y son testigo de sus esfuerzos por romper el sistema de claves de Road Rash II. Allá va...

Su nombre es Pinky: sólo para avisarte de que Edu también responde al nombre de Pinky, y de que esto puede afectar a las mentes de la gente y provocar que también sigan su misma línea y se apliquen apodos con nombrecitos similares. Tras leer su carta casi me hago llamar "ranúnculo", pero necesito mantener mi reputación, así que reemplazando las claves que empiecen por 00 por otras que empiecen por EI se obtienen 309.760$ adicionales. ¡Una pasada! Por ejemplo, un código que empiece por 00D8 110N proporciona 1.000$. Cámbialo por EID8 110N y tendrás 310.760$.

...Y escucha mucho a Pink Floyd: aquí es donde Edu resulta espantoso. Esta cantidad extra de 300.000$ se lleva un paso más adelante de la siguiente manera: toma por ejemplo el código 28D8 110N, que podría proporcionarte 1.000$. Cambia el 2 por una G y el 8 por una Q y obtendrás la pasta adicional. Todo lo que pasa es que avanzas en el alfabeto dos veces desde la E y ocho desde la I. Así obtienes GQ. Los números llegan hasta nueve, donde cambian a A que representa en diez. ¡Ayuda!

Pero, ¿esto ha conseguido desconcertarle?: ahora Pinky sube todavía más en la escala de horror y entra en los límites del terror abyecto. Seleccionar niveles es tan sencillo como esto: utilizando 00D8 110N como código de muestra, cambia el 1 de la quinta posición por 2 y la N de la octava posición por O. Esto permite avanzar al jugador al nivel dos. Llegar al nivel cinco es simplemente cuestión de reemplazar el 1 con un 5 y la N con una, mmm, S.

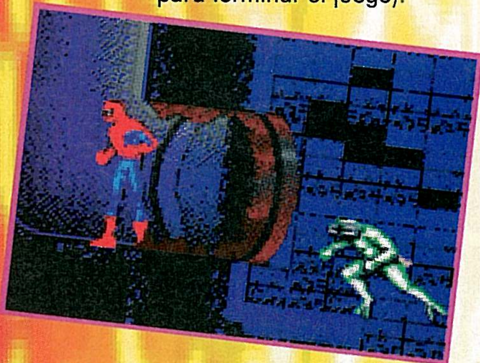


¿Me sigues? Siempre que la letra de la octava posición se cambia para que corresponda con el número de la quinta posición el truco funciona. ¡Lomas! ¡Más trucos como este y no sé que te hago! ¡Sólo le provocan a la gente terribles dolores de cabeza!

¡No, por favor!: por último: elige "Mano a Mano" de la pantalla de opciones. Después selecciona una etapa inicial y un arma y después sal. Vuelve a la tienda de motos, elige una moto y después vuelve a las opciones y selecciona "Take Turns" y luego "Solo". Así el jugador podrá empezar el nivel con la moto y nivel que quiera. ¡Fiu!

SPIDERMAN

¡Caramba! Pensé que este juego ya había agotado todos sus trucos, pero ¡no! Aquí llega Tomás J. Vázquez y con él, el método de obtener dos horas más de tiempo para eliminar el nombre de Spidey:
Cuando el tiempo se acabe y el fondo de la pantalla se vuelva rojo, no te preocupes. Sólo tienes que cargarte a Spiderman y seguir (entonces Spidey tendrá dos horas para terminar el juego).



TEAM USA BASEBALL

Los halagos, como todos sabemos, no conducen a la gente a nada bueno. Sin embargo, si eres Matías Huertas, conducen a que tus códigos para Team USA Basketball aparezcan en la sección de trucos de MEGA SEGA. La cosa es que Matías no paró de hablar sobre su devoción sobre la revista y así hemos permitido que aparezcan. Estos códigos llevan al equipo USA a la semifinal, a la final y a los puntos de obtención de medallas del torneo:

Semifinal: JBT67BF
Final: JDT67BC
Obtención de medallas: JCT67BH
Bien, Matías, más cartas casposas como esta y... bueno, está bien, estamos dispuestos a publicar todo lo que quieras. ¡Puaf!

SPEEDBALL II

OK, Ricard Antúnez, a pesar de todos tus sangrantes y odiosos comentarios sobre mi creo que tus trucos de Speedball II son realmente buenos. Así que allá van. a propósito, estoy totalmente de acuerdo en que este juego es uno del 90 por ciento y que se merece más que el 88% que le han asignado. ¿Satisfecho?
Multiplicador de puntos: tras enviar el cambio de bola a través del multiplicador dos veces, sitúa al jugador que tenga la bola más o menos a medio centímetro más allá de una cúpula de rebote y haz rebotar la bola. Los jugadores se obsesionan con demasiada frecuencia con obtener puntos cuando, en realidad, se logran 16 puntos por lanzamiento a diferencia del máximo de 8 puntos por un gol. Aunque esto es arriesgado en la División Uno, nuestro colega Ricard logró un arrollador marcador de 872-0 contra Steel Fury. ¡Así es cómo se consigue!
Truco del empate: aprovéchate de los equipos fáciles llegando a un empate cada vez. Haciendo esto obtendrás 2.000 créditos cada vez (considerando también todo el dinero esparcido por el campo que se recoge) y pronto te convertirás en el equipo con los mejores atributos posibles de la liga.
After touch: Ricard también nos dice que existe una utilidad de after touch en Speedball II (cosa que no se menciona en el manual). Esto es eficaz para volver loco al portero del equipo contrario colocando de pie un jugador directamente al otro lado de la portería y después lanzando el balón en zig-zag a su alrededor.
El momento del desconcierto: a pesar de él mismo, Ricard todavía pensaba que era necesario enviarnos un antiguo truco de Altered Beast. Así que ahora todos conocen a Ricard Antúnez y su fijación con Altered Beast. ¡Groarg!



ECCO

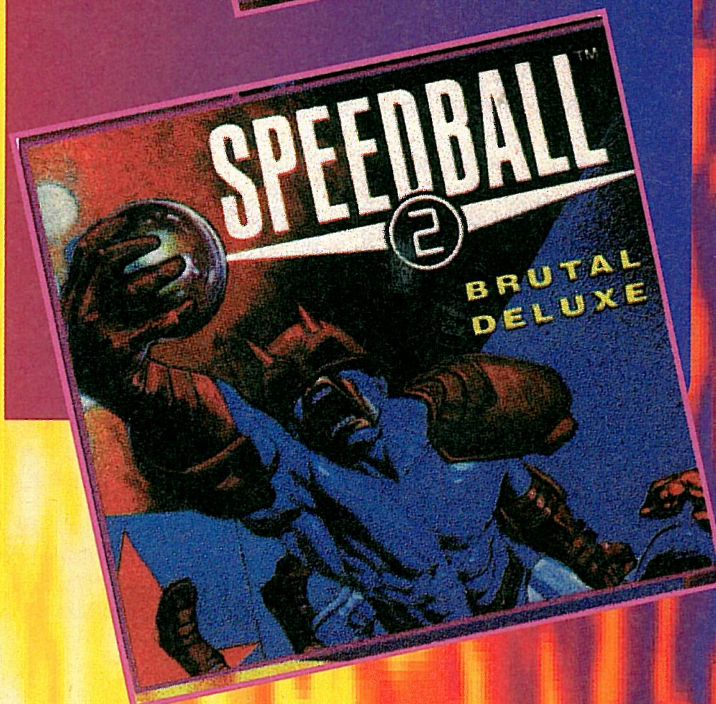
Muy bien, ya la mayoría de vosotros debéis conocer esta pista, pero aquí la incluimos de nuevo. Permite a Ecco acceder a cualquiera de los niveles del juego. La clave del truco es la palabra PLEASE. Teclea detrás dos letras del alfabeto (nada menos que el sitio del que proceden) y ya lo tendrás. Aquí tienes una lista de las letras y de sus niveles asociados de parte de José Garriga de Málaga:

EE = Ice Zone
FF = Island Zone
GG = Pteranodon Pond
HH = City of Forever
II = Under Caves
KK = Deep City
OO = Last Fight
QQ = Origin Beach
UU = Marble Sea
WW = Open Ocean
ZZ = Ridge Water

El código de Last Fight, en caso de que lo hayas olvidado, es TSONLMLU.

ECCO

Después pasaremos al extravagante truco de Eduardo Lomas de Road Rash II. Pero de momento, aquí tenéis su truco de Ecco, que no desmerece el otro en curiosidad. Se aplica en el nivel anterior a Under Caves. Cuando Ecco llega a la caverna llena de pequeños peces, haz que nade a la esquina inferior izquierda y activa su sonar para el mapa. Tras volver al juego, Ecco es capaz de nadar cruzando las paredes y terminar inmediatamente el nivel. Bien, Edu. ¿Qué podemos decirte?





PISTAS GAME GEAR



PISTAS

SONIC II

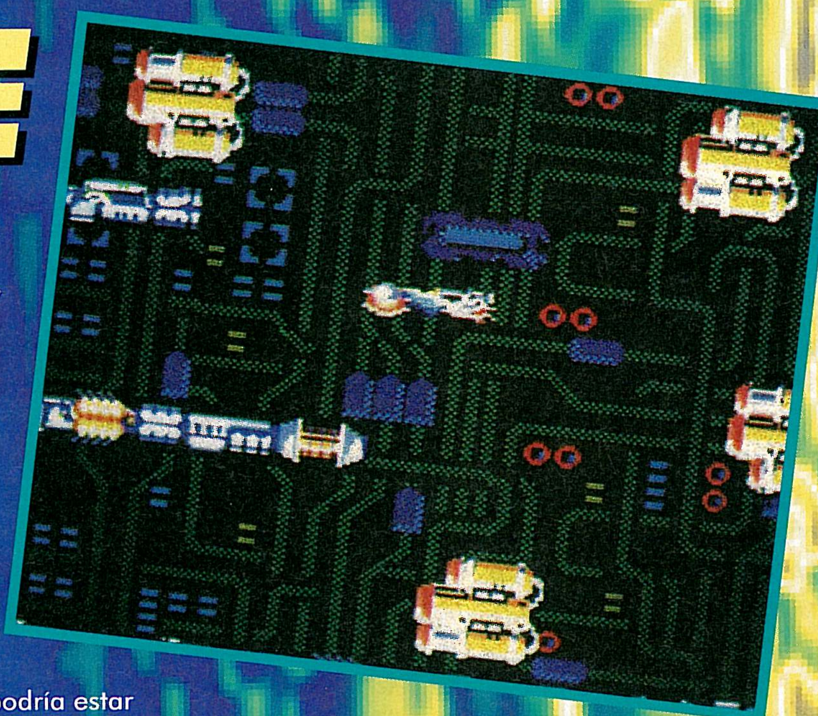
No resulta nada sorprendente que Sonic II sea el único título de la Game Gear que causa sensación en este momento. Además, no suele haber muchos trucos del nivel Axe Battler sobre los que hablar. Roberto Morillas es el responsable, una vez más, de proporcionar el escurridizo truco de la selección de niveles. Es este: pulsa ABAJO/IZQUIERDA en el D-pad y los botones I y II. Mantenlos pulsados y presiona el botón START cuando el ojo de Tails esté medio guiñado. ¡Eso es todo! ¡Eso es TODO! Y nosotros casi con ampollas en los pulgares. ¡Mecachis!



PISTAS MASTER SYSTEM

R-TYPE

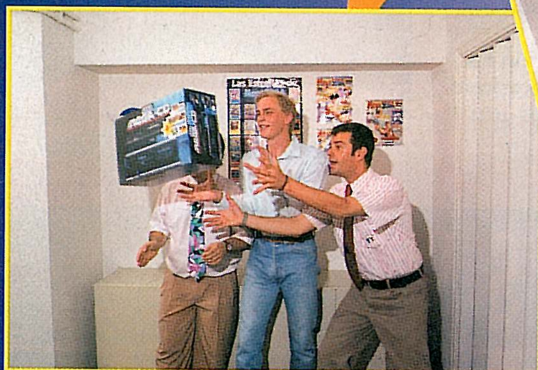
Este es un truco viejo, viejo para un juego viejo, viejo. En la pantalla de continuación, gira el D-pad en el sentido de las agujas del reloj y el número de continuaciones aumentará hasta un máximo de doce. Girando el D-pad en sentido contrario a las agujas del reloj aparece una pantalla de prueba de sonido. Realmente el trozo de papel en el que este truco se ha escrito tiene un aspecto algo amarillo y pasado, por lo que muy bien podría estar fosilizándose. Quién sabe, ¿no?



SONIC II

Hay una forma mucho más sencilla de aplicar el truco de la selección de niveles para el Sonic II de Master System y es esta: antes de enchufar la Master System, conecta un controlador en el port II. Pulsa ARRIBA e IZQUIERDA en el D-pad y manten pulsados los botones I y II. Ahora enciende la consola. Cuando Sonic haya salido de la pantalla, conecta el controlador al port I y pulsa el botón II dos veces. Incluso después de perder todos los créditos de Sonic la selección de nivel aparece pulsando el botón II dos veces. Gracias mil a Carolina Rodríguez por el truco.

Entrega del primer MEGA CD



▲ *El aparatito que llegó del cielo*



▲ *¡Que no!, que me lo quiero llevar yo*



▲ *Y se hizo la paz, llegó el editor*

¡Por fin! Llegó la hora, después de casi dos meses de espera, nuestro primer Mega CD tiene ganador, su nombre es:

Christian Edelmann
Las Rozas, Madrid

Lamentamos mucho no haber comunicado antes este hecho, pero ya sabéis lo que ocurre en las revistas, que si el cierre, que si mañana tienen que salir las fotos, que si ya no nos da tiempo, total, que en este número ya podemos publicar las fotos de la entrega del Mega CD.

Además de nuestro editor, Clive Pembridge, al acto también asisitieron Raul Montón y Enrique Galindo, Product Managers de la división de software de Sega España. El feliz acontecimiento (para Christian, no creemos que a Clive le hiciera mucha gracia, así como a Sega, tener que soltar un Mega CD, y otro más que caerá dentro de un par de meses, cuando termine nuestro segundo concurso) tuvó lugar en la redacción de Mega Sega; que mostramos a Christian, al mismo tiempo que más o menos le explicabamos cómo se hace la revista. Esperamos que disfrute de su flamante y nuevo Mega CD.

Os volvemos a recordar que tenemos otro Mega CD esperando a un ganador, así que seguid enviando cartas con las páginas en las que pensáis que está el Mega Golfo, pero de las revistas de Junio, Julio y Agosto.

LOS MEJORES

MEGA DRIVE

STREETS OF RAGE
930.800 puntos y terminado en el nivel "Hardest"
Daniel Capitán López

GLOBAL GLADIATORS
770.550 puntos, terminado y con 7 vidas
Ignacio Martínez Mata

SONIC 2
2.535.000 puntos, terminado con 3 continues, 21 vidas y 6 chaos gems
Luis Dopico González

FORGOTTEN WORLDS
353.200 puntos, terminado con 4 vidas, en el modo difícil y 2 veces en el mismo día (con diferente puntuaciones claro está)
Jacinto Rodríguez Vera

SPLATTER HOUSE 2
598.200 puntos, sin continues, con 4 vidas y en el nivel master
Benedicto Gomez Jorcas

SPACE HARRIER 2
20.926.600 puntos, terminado con 2 vidas
Jordi de Mier Vinué

MASTER SYSTEM

SUPER KICK OFF
203-0 en un partido de 20 minutos cada parte y en internacional
Gonzalo Durante Rodríguez

RAMBO III
358.050 puntos, terminado sin continues
Oscar García Casals

SONIC
587.400 puntos y terminado con 30 vidas de reserva y sin continuar
Marcos Merino Aguilar

CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE
125.110 puntos, terminado con 24 intentos de reserva y sin continuar
Benito Díaz

DINAMITE DUSC
987.500 puntos, terminar el juego sin usar un solo continue
Sergi García Gavaldá

BONANZA BROSS
432.000 puntos, con 2 vidas, 3 continues y me fui porque tenía que cenar
Roberto Forgade Rodín

CHUCK ROCK
290.275 puntos sin que me maten una sola vida
Julian San Roman Azpitarte

GAME GEAR

SUPER KICK OFF
España 50 - Alemania 1, en internacional y con 2 tiempos de 10 minutos.
José Calabug Palmero

WONDER BOY
1.519.999 puntos de oro, terminado con todas las armaduras, la contraseña es 9GC5YPKXY4P1TU
Rafael y Veronica Franco Corbalán

GLOBAL GLADIATORS
50.700 puntos sin que me maten una sola vida
David Calvo

EL CUPON DE LOS FIERAS

Rellena este cupón con tus puntuaciones, y posiblemente, las verás publicadas en esta lista. Siempre, claro está, que no haya alguien bastante más fiera que tú, razón por la que no publicaremos la dirección entera, no sea que os deis de bofetadas unos con otros.

NOMBRE ______
DIRECCION ______
JUEGO 1 ______
CONSOLA ______
PUNTUACION ______
CONDICIONES ______
JUEGO 2 ______
CONSOLA ______
PUNTUACION ______
CONDICIONES ______

Envia este cupón a **LOS MEJORES** Mega Sega, Ginzo de Limia, 53 - Bajo 28034 Madrid... solo si eres el mejor, saldrás en los papeles.



ESE NO ES MI JUEGO

Parece mentira que todavía quede gente poco enterada de mi verdadero desafío. ¿Acaso no sabéis plantear preguntas realmente ingeniosas? ¿Escribir una colección de tacos es todo lo que se os ocurre? Está claro que tenéis demasiado sorbido el coco por no sé muy bien qué. Nuestros amigos ingleses de Mean Machines nos advirtieron que seguramente en España no conseguiríamos esas cartas ingeniosas, divertidas o desafiantes que ellos reciben en Inglaterra. Nosotros no hicimos caso y confiamos en nuestros lectores, pero ahora estoy descubriendo que posiblemente tenían razón. ¿Será posible que nos superen, que aquí sólo podamos conseguir una buena colección de palabrotas? ¿No hay nadie divertido?

Como triste ejemplo de este tipo de cartas, tenemos aquí la de Mikel, Peru, Josu, Egoitz, Charlie, Antolin, Igor... Me parece que tienes demasiados nombres. Bien, no puedo publicar tu carta por lo expuesto arriba, pero sí puedo contestarla. Respecto a la "copia", repetimos que Mega Sega se inspira en Mean Machines Sega; mira el "staff" al lado del editorial, comprobarás que nuestro editor es EMAP Images y no el que tú piensas.

Respecto a tu club, me parece que no tiene mucho que hacer si sólo se inscribe gente de tu astucia; no obstante, quiero darle una oportunidad. Aquí está la dirección:

Club Antigolfo
C/ Blas de Otero, 59 2-B-Izq.
48014 BILBAO
Vizcaya

¿Pensaste quizá que tu casa se puede inundar de cartas? Je, je, je. ¡Vaya disgusto te vas a llevar!

Por cierto, hablando de frases en idiomas curiosos, ¿sabéis que aquí también sabemos lo que hay que saber y nadie está loco?

APRENDIENDO A ESCRIBIR

Hola, Megaultracibersuper Golfillo

De todas las revistas que me compro, esta es una de las más originales, pero hay un apartado que al leerlo me duelen los ojos. Pero gracias a Dios las utilizo para lo que están hechas: como papel higiénico. Pero no te ensañes con esto y tómatelo como un cumplido, porque me han fastidiado tanto que ahora tendré que estudiar derecho (va con doble sentido). Tengo el honor y la desgracia de poseer uno de esos cacharros llamados consolas, la Mega Drive. En este tipo de juegos están los mejores y los peores, tengo la trágica suerte de tener uno de los más... (es indescriptible la palabra): Alien III.

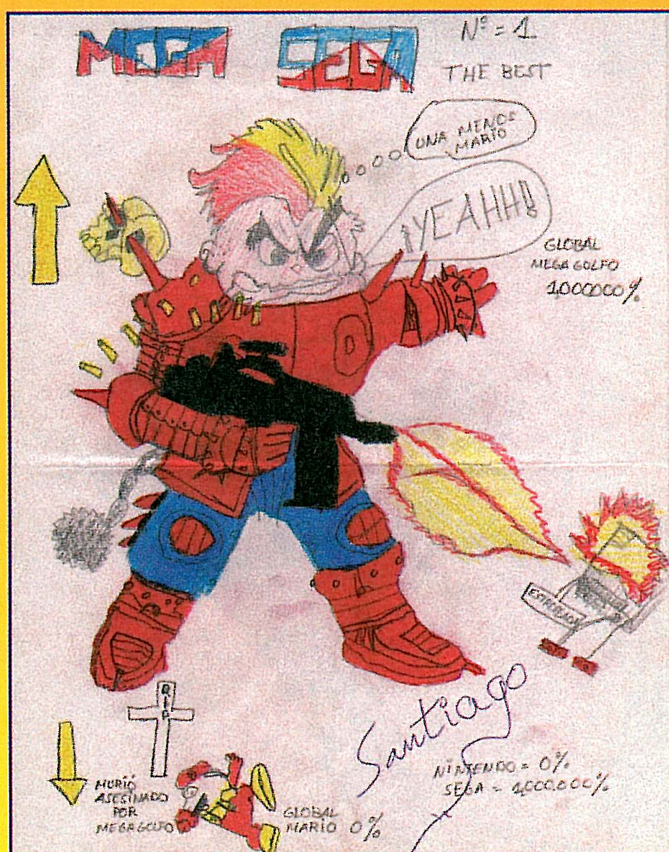
Por último quería decirle al consolero llamado Rafael González que sufría por que no se pasaba su Alien III:
1.- No habértelo comprado
2.- Está facilísimo, kolega
3.- Censurado

Cordialmente, tu amigo SuperJuan XI, para los amigos S. Tito.

PD: Mega Golfillo, antes de escribir dedícate a la cría de escarabajos peloteros.

GOLFO: Veo que desciendes de buena familia, SuperJuan XI (o al menos de una familia muy constante), pero tu especial linaje no te ha ayudado en absoluto para escribir una carta correctamente puntuada y acentuada. Te agradezco el consejo que das a nuestro amigo Rafa González, aunque dudo mucho que le sirva de gran cosa; quizá podrías haberle ayudado un poco más.

Después de tanto tiempo corrigiendo tu carta no he tenido tiempo de atender a mis escarabajos peloteros. Si la próxima me la envías con menos faltas, puede que te mande la foto de mi mejor ejemplar.

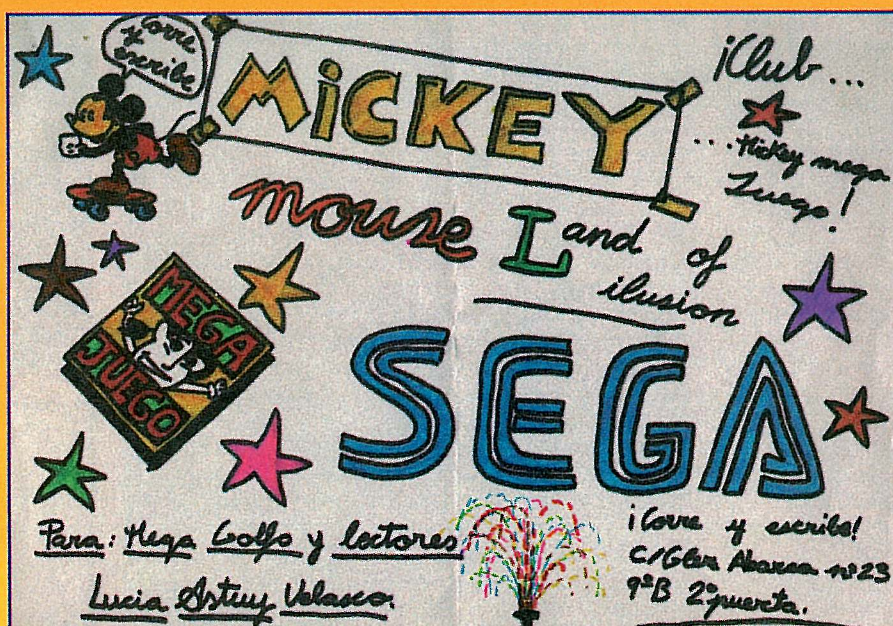


CARTA A TRAVES DEL TIEMPO

Hola:

(La educación hay que mantenerla a pesar de todo). Bueno, voy a ser escueto y directo; compré esta revista para ver qué tal era, y nunca me vi más defraudado que cuando he abierto la revista, y ya no digamos cuando vi tu apartado cutre a más no poder, soso y con unos comentarios tan estúpidos como el que los ha escrito. En definitiva, primero crece un poco (algo así como 100 años) y después hablamos de consolas, novato. Se me olvidaba: mi nombre es Jose, aunque tú me puedes llamar escelentísima (sic) majestad.

GOLFO: Jose, es mi triste deber comunicarte que "excelentísima" es con equis. Pero no desesperes; crece un poco más y después hablamos de escribir cartas. Respecto a tu dibujo y al resto de tu carta, qué quieres que te diga, debo rendirme a la evidencia: ¡has viajado hacia atrás en el tiempo y me has pillado con dos años! Como verás, ya entonces articulaba con toda fluidez el vocabulario básico: "yo quiero", "consola" y "bua". El tuyo me parece un valiente testimonio gráfico que sin duda merece aparecer en mi sección; es una prueba documental de mi precocidad. Respecto a tu opinión de la revista, ¿por qué escribes y envías un fantástico dibujo a una revista que supuestamente no te gusta un pelo?



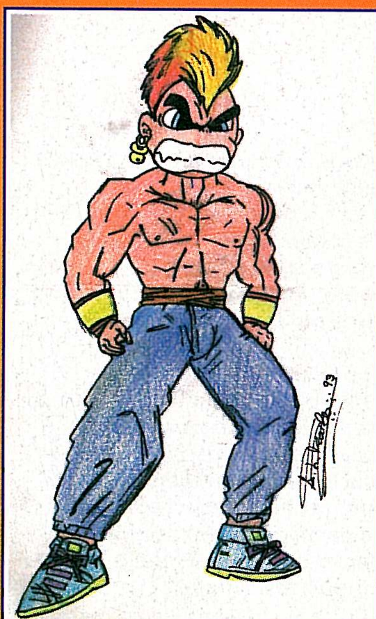
CURIOSIDAD

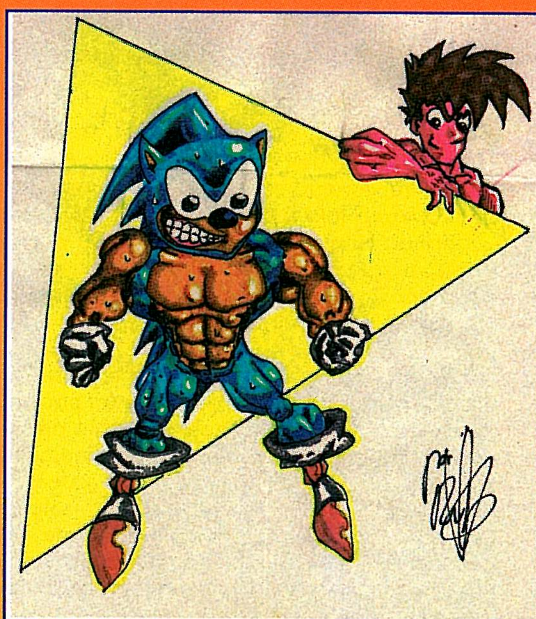
¡Hola!

Me gustaría saber qué es la epilepsia, y si puede ser que hiciérais un amplio reportaje sobre esto.

J. Carlos

GOLFO: ¡Bien! La verdad es que nuestros conocimientos médicos no nos permiten elaborar un completo reportaje sobre la epilepsia. Sin embargo, sí te puedo explicar que es algo parecido a que se te "crucen los cables". Pero esta vez de verdad, no como cuando se dice en broma. Un epiléptico es una persona normal, como cualquiera de nosotros, pero ante ciertos estímulos (que pueden ser externos, como cuando oye o ve algo, como internos, cuando piensa o siente algo) se le cruzan los cables. Entonces no es capaz de controlar su propio cuerpo, y lo más acertado es sujetarle con cuidado para que no se haga daño con lo que tenga alrededor. Uno de los estímulos externos que provoca un ataque epiléptico es la imagen de la televisión. Si eres epiléptico y alguna vez la tele o tu consola te han provocado un ataque, lo mejor es que dejes de ver la tele o jugar. Más vale un Mega Esfuerzo que Mega Sufrir toda la vida. ¡Uf! Posiblemente esta sea una de las cartas más difíciles que me han llegado.





UN ARTISTA

Lilalalailo-lalailo-lailo, Golfo

Como lo que pides son sugerencias, ahí va una: quitad, suprimid, eliminad, borrad, sacad, extirpad, retirad, prohibid, desembarazaros de esas odiosas notas a pie de foto, que son ridículas, inútiles, no tienen gracia y no ayudan en nada ni al juego ni a la revista.

Otra cosa, no vayas mintiendo por ahí, diciendo que Sega ha inventado una cosa llamada Mega Drive, que... un momento, ¿qué? ¿cómo?. Vaya, me dicen por aquí que es verdad. ¡Huy, qué sorpresa! Bueno, era un chiste del Golfo este, habrá que reírse. Ja, ja.

Bueno, te dejo este dibujo y Lilolailo-lalailo-lá ¡chin-pon!

Rubén Peinado Palomo
Málaga

GOLFO: Parece mentira que un artista como tú (ahí tenéis ese fenomenal dibujo con un excelente dominio del color) no conozca las cualidades de nuestros excelentes pies de foto. Pero tío listo, ¿tú sabes lo que cuesta escribirse esa cantidad de pies, intentando además que queden graciosos? ¿No te fastidia? Pero que no se diga que Mega Golfo no sabe aceptar un reto: a partir de ahora, espero vuestrar cartas diciéndome si los pies de foto molan, deberían ser más graciosos o deberíamos cambiarlos por otra cosa. Espero, Rubén, que con esto te quedes más tranquilo. Pero hasta que se decida, tendrás que seguir soportando los pies de foto.

PD: ¿de verdad no te gustó aquel de las dos calaveras en la fiesta de disfraces? ¡¡Es graciosísimo!!

MEGA MAJO, MEGA SIMPATICO

¡Hola, colegas!

Hace unos años, unos cuantos compañeros y yo habitábamos con frecuencia un kiosko en el que había siempre dos estupendos arcades con magníficos juegos en los que merecía la pena invertir "5 pavos". Siempre nos tirábamos horas y horas jugando e incluso peleándonos para jugar, hasta que una pandilla de ineptos ya fueran de una agencia o incluso enviados por algún partido político minoritario que quería asegurar votos, pisaron la limpia fachada del kiosko y con dos narices obligaron al pobre tendero a retirar las recreativas, añadiendo que éstas generaban violencia en la juventud (cosa absurda). Se supone que yo debería ser un marcotraficante o un terrorista, pero no lo soy, al contrario, soy una persona de lo más normal y tranquila. Me gustaría que para darles una buena lección, creárais una sección en vuestra revista dedicada a toda esa gente que adora la calidad y no la piratería y que además adoren también las recreativas y las salas de juegos. ¡Todos contra la piratería! ¡Que vivan las recreativas!
Y que les ...[piiii]... a esos roba-juventudes, que las máquinas y los videojuegos también aportan sabiduría y entretenimiento.
"Es mejor estar en una sala de juegos echándote un vicio, que fumando porros" ¡Vivaaaa!
Tengo que felicitaros por la revista y saludaros, empezando por el mismísimo editor, seguido de toda esa peña que ha hecho posible este mito de la historia y cómo no, a esos incomparables compañeros de crítica que son Pako, Luz, Andy, Rafa etc. y por supuesto a Mega Golfo, que a pesar de tener una sección un poco "masoka", se merece igual que todos un premio nobel a la simpatía y profesionalidad, por que habéis demostrado que tenéis un par de co... nocidas credenciales que son MEGA y SEGA. Un saludo y hasta la próxima, colegas.

José Mª Muñoz Vares
Vizcaya

GOLFO: ¡Eeeeeeey, Jose! Así que tenemos en común las maquinitas de barrio, ¿eh? Pues te diré que yo me hacía 1.500.000 puntos en el Asteroids (150 vidas extra) con "5 pavos". ¿Qué te parece? También jugaba al Pac-Man, y conseguía 14 llaves. ¿Qué me dices a eso? Pero donde tengo que reconocer que me has superado es en la estupenda recopilación de trucos que nos mandas; la verás enterita en la sección de preguntas y respuestas. La verdad es que te has portado, tío. No me han dejado colocar todas tus fotos, así que si quieres que te devolvamos alguna, no tienes más que decirlo. Si quieres una sección dedicada a la calidad y anti-pirata, ya sabes: abre cualquier de nuestras páginas, porque todas van de lo mismo.



FALTO DE RECURSOS

¿Eres tonto o cabezón? De todas formas me has caído mal. Jódete por no presentarme pero no me ha dado la gana. Soy Sierra y tú un capullo. Tú siempre dices la última palabra y tienes tiempo para pensar la respuesta.

Eres un "mierdas", un "notas", un "cagao". Te preguntarás por qué; pues bien, ahí va:

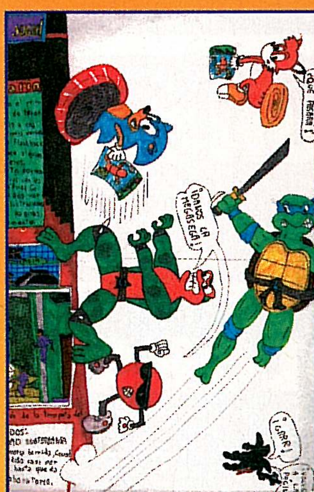
1.- No te gustan los anónimos. Pues bien, cabezón, ¿por qué te escondes tras un dibujo en vez de dar la cara? Ya sé que eres feo, pero se me pasará el susto.

2.- Cabezón, eres un "cagao" porque seguramente arriba de ti hay alguien que dice las cartas que no debes poner porque no son "dignas" o tienen muchos tacos, por eso no te he escrito una buena tanda.

PD: cabezón, tú siempre dices la última palabra pero si tú y yo tuviéramos una conversación te iba a dejar "toli".

GOLFO: No me digas más; no tienes recursos creativos suficientes como para escribirme un verdadero desafío sin utilizar un solo taco. ¿Acaso has visto que yo los utilice con excesiva frecuencia? Debes saber que el tamaño de mi cabeza no me ha impedido ligar con bastantes nenas, y todo porque sé ser educado cuando hace falta. También sé escribir cartas. Te recuerdo que "debe" es con 'b', no con 'v'. Respecto a vernos las caras, te disgustará saber que mido 1,90 metros (a pesar del rechoncho aspecto que siempre me sacan en estas páginas), y respecto al tiempo que tengo para contestar cartas, muy sencillo: una semana para todas. ¿Cuánto tiempo empleaste tú en reunir una deprimente colección de tacos?





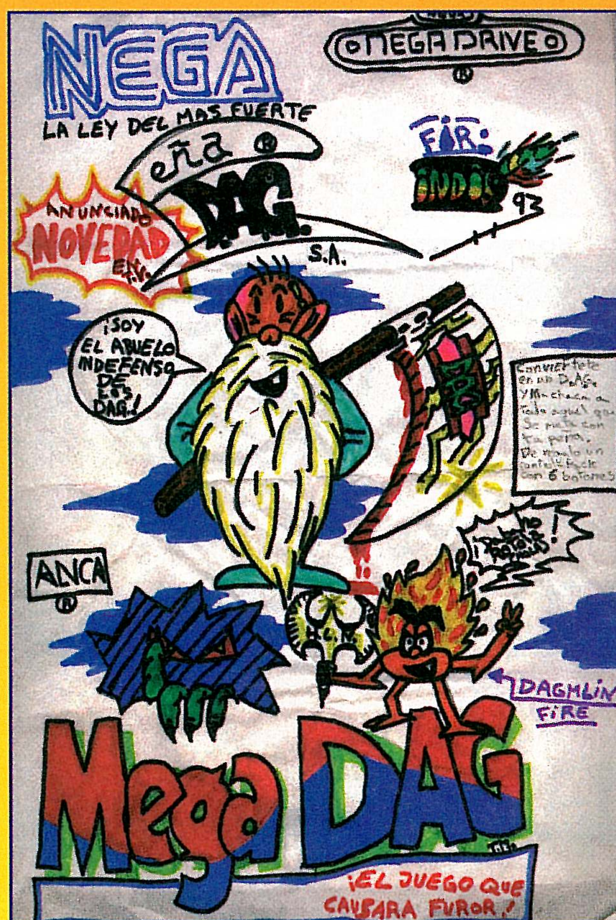
BIENVENIDO AL CLUB

Querido Mega Golfo:

Tengo una Nintendo NES y la verdad es que "noentiendo" cómo me duró ni tres meses. Antes me parecía que la "noentiendo" era la mejor. Pero desde que compré la super-revista Mega Sega, que por cierto es muy buena y no me perderé un número, he cambiado de parecer; la mejor es Mega Drive. Estoy que me subo por las paredes, quiero cambiarla, pero mi padre no me deja. Quiero contestar a Carlos y Jesús Granado González de Málaga, que decía que érais unos cobardes. ¡¡Chavales, pero qué decís!! Esta revista no se va a hundir y a Mega Golfo no lo despiden; en cuanto a vosotros, ¡$%$#!! [suponemos que se refiere a Carlos y Jesús]. Por favor, Mega Golfo, no seas duro conmigo, colega. Os doy las gracias a todo el grupo de vuestra revista, la Mejor Mega Sega, "the best".

Santiago García Martínez
Trevías, Asturias

GOLFO: Vale, Santi, no sé cómo has averiguado que me encantan los dibujos, especialmente cuando lo que se retrata en ellos es mi sublime figura. Pero como no soy insensible a este tipo de halagos, puedes comprobar que he colocado tu dibujo en mi sección. No voy a portarme especialmente mal contigo; sólo me gustaría que tu próxima carta no empiece con la palabra "querid..." ¡buajs! Respecto a tu problema de conseguir una Mega Drive... ¡bienvenido al club! Al menos ya te has pasado al lado bueno. Creo que más de un lector de esta misma sección, a juzgar por lo que escribe en sus cartas, estaría dispuesto a cambiar tu consola actual por una Mega Drive. A ver, alguno de esos que tanto hablaba... ¿quieres cambiar de consola?



¿EN QUE QUEDAMOS?

Megabicho:

Basura, basura, basura... es lo que voy diciendo cuando veo las revistas de videojuegos que hay a la venta. El otro día fui al quiosco para comprar el primer número de Mega Sega. ¡Al fin una revista buena! Después de leer las atrocidades de revistas existentes, me fascinó Mega Sega. Pero al llegar cerca del final veo una página desperdiciada para la sección Mega Golfo. Es como encontrar una rata en una cocina de lujo. Confié en que en el número dos hubiese utilizado el matarratas para poder emplear esa página desperdiciada. Pero no. Cuando llego a la página 112, veo 4 páginas tiradas a la basura. El Mega Golfo aún sigue. Escucha, megaplaga, como no desaparezcas de Mega Sega, con ayuda de estas cartas-matarratas, Mega Sega seguro que lo va a sentir. Cuando me compre el número tres, no espero que salga esta carta en el Mega Golfo (si quieres, cómetela). Lo que espero es que no salga Mega Golfo. Si aún sigue, seguiré con mis cartas.

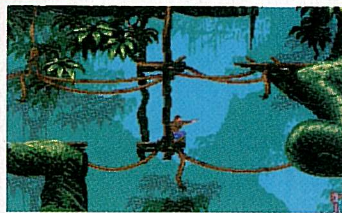
Hasta el próximo Mega Sega

Luis

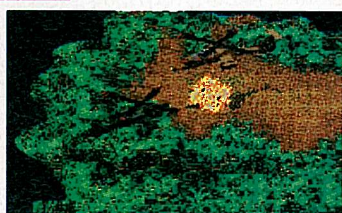
GOLFO: Está claro que coincidimos en ciertas cosas. No puedo estar más de acuerdo contigo respecto al decepcionante panorama que ofrecen los quioscos. Menos mal que hemos llegado nosotros, para ofreceros la verdad en los videojuegos más recientes. ¡Pero tío, en lo demás no te aclaras ni tú! ¿Quién iba a escribir una carta a una sección que considera un desperdicio? ¿Estás desperdiciando tu tiempo, tu papel, tu boli y tus sellos? ¿Acaso has echado tu carta al buzón como quien tira un papel a la basura? ¿O quizá tenías en el fondo de tu corazoncito la esperanza de que esta carta se publicara en esta sección "desperdicio"?. Pues bien, como también tengo mucho de psicólogo, he llegado a la conclusión de que lo más adecuado para tu atormentado ego es publicar tu carta. ¡Aquí la tienes! Te espero en el próximo número. ¿He aliviado tus traumas?

TOP 10 SPOT

MEGADRIVE

1 

FLASHBACK
La super secuela de Another World es aún mejor de lo que imaginábamos. La Mega Drive se pone de largo con este Mega juego.

2 

JUNGLE STRIKE
Aventúrate y acaba con todo, alguién tiene que dar al traste con los planes de los malos. Sencillamente soberbio

3 

GLOBAL GLADIATORS
Aunque McDonald's no sea precisamente ecológico, hay que reconocer sus esfuerzos por contribuir a la limpieza del planeta.

4 

COOL SPOT
Esto de que Spot esté lleno de bichos raros por todas partes le da un aspecto genial, más bien divertido.

5 

THE FLINTSTONES
Vilmaaaaaaaaaa, ¡abreme la puerta!

6 MICRO MACHINES

7 TINY TOONS

8 BALLJACKS

9 SUPERMAN

10 BATTLETOADS

PERO ¡QUÉ PASA COLEGASSSSSSSS!

¡Es que nadie tiene narices para mandar sus preferencias, u os habéis ido de vacaciones!

MASTER SYSTEM

1 BATMAN RETURNS
2 GLOBAL GLADIATORS
3 STREETS OF RAGE II
4 MASTER OF DARKNESS
5 TOM & JERRY
6 SUPERMAN
7 STREETS OF RAGE
8 PRINCE OF PERSIA
9 JAMES BOND
10 SUPERMAN

GAME GEAR

1 CHAKAN
2 TOM & JERRY
3 GLOBAL GLADIATORS
4 STREETS OF RAGE II
5 SHINOBI II
6 JAMES BOND
7 SUPERMAN
8 CRUSH DUMMIES
9 BATMAN RETURNS
10 MICKEY MOUSE II

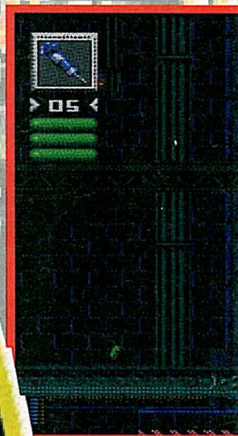


Hace más de 130 millones de años los dinosaurios gobernaban la Tierra. Inexplicablemente, todos ellos murieron y una pequeña y salvaje criatura ocupó su lugar como especie dominante del mundo. Esta extraña criatura era el Hombre. Después del descubrimiento del fuego, el Hombre evolucionó a una temible velocidad, especialmente en el campo de la ciencia. Pero en Jurassic Park, el Hombre es demasiado inteligente, la ciencia se le escapa de las manos y comienza una pesadilla...

El nuevo programa autorizado de Sega, convertido de lo que seguramente va a ser el mayor éxito cinematográfico del año, sigue la historia del excéntrico multimillonario, John Hammond, cuyos genetistas personales han creado auténticos dinosaurios vivos extrayendo y clonando el ADN de insectos prehistóricos. Las criaturas estaban destinadas a poblar el extraordinario parque temático situado en una isla de las aguas de Costa Rica, pero todo termina fatal cuando los dinosaurios empiezan a comportarse violentamente y Hammond tiene que llamar al equipo de científicos para que le saquen del apuro.

Se rumorea que la película será totalmente impresionante y por lo que hemos visto hasta ahora del juego de aventuras, este seguirá en la misma línea.

Te ofreceremos una evaluación completa en una futura edición de MEGA SEGA. No te lo pierdas, ¡va a ser un alucine!



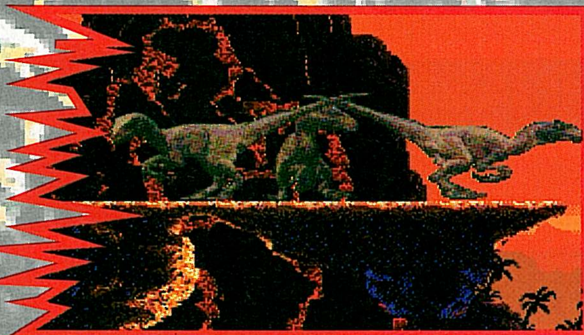




▲ Atrás, muchacho. Hey, son las costumbres de mascotas de la familia.



▼ Cómo se extinguieron los dinosaurios: ¡les enseñaron cómo manejar pequeñas armas de fuego!





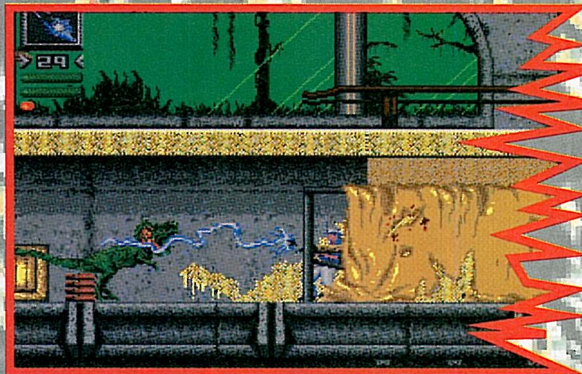




▲ Subiendo por las escaleras a pesar de la desventaja evolutiva de no tener pulgares opuestos.



▲ Hola. Me temo que soy una especie extinguida, y también que estoy un poco perdido. Gracias.



▲ Un asqueroso dinosaurio castigado por manchar las sábanas.



▲ El éxito evolutivo del hombre es debido a su habilidad para realizar divertidas actuaciones de estilo cabaret.

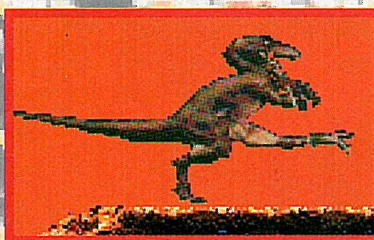






▲ Pterodáctilos burlones menosprecian el atuendo poco apropiado que ha elegido nuestro amigo para la jungla. ¿Qué son, sus pantalones blancos?





▲ Otra razón por la que los dinosaurios se extinguieron: ya nadie baila tan bien el can-can.

1 JUGADOR

DESDE

POR SEGA

PRECIO

PORCENTAJE COMPLETO



A OJO



GENERAL CHAOS

El general Chaos es un hombre con una misión. Como su nombre quizás pueda sugerirte, no es el tipo de persona con el que se pueda negociar un acuerdo de paz, pero en esta nueva experiencia para Mega Drive por parte de EA, trata de derramar toda la sangre que es necesaria para barrer a su archirrival, el general Havoc. Esto es la guerra, y te ha pillado justo en medio del follón.

Pero al menos puedes reírte un poco mientras matas porque General Chaos, con sus gráficos de dibujos animados y toques humorísticos parece destinado a convertirse en un juego divertido.

Solo o contra un amigo, lucha espalda contra espalda o uno al lado de otro en un intento por conquistar el territorio del oponente. Elige entre cuatro escuadrones distintos, ofreciendo cada uno distintos soldados y armas. Fríe al enemigo con lanzallamas, hazlo saltar en pedazos con bazookas o aplástalos con tus puños y pies.

El objetivo es abrirte camino a fuerza de luchar a través de 50 campos de batalla, tratando a su vez de cumplir una misión, antes de capturar la capital del enemigo para obtener gloria, medallas, realizando tantos actos de pillaje como puedas.

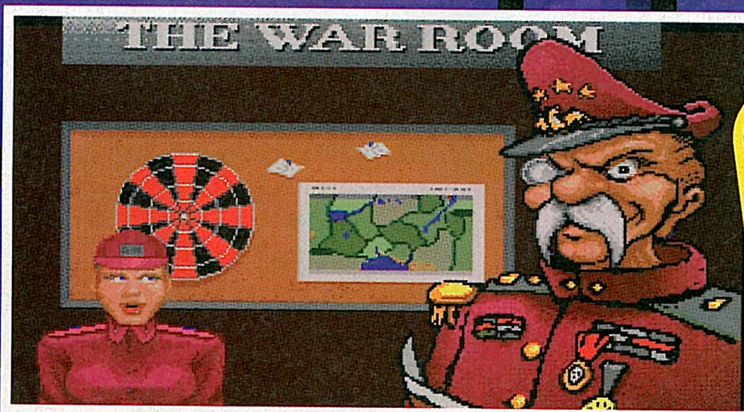
Mantente atento a la aparición de una evaluación completa en una posterior edición de MEGA SEGA.



▲ *Ya está. ¡Estoy harto de esos tipos de rojo! ¡Me uno a la banda azul!*







▲ *Esta es la sala de guerra. Fíjate en las medallas del tipo del monóculo.*





ERAL
AOS



▲ ¡Args! ¡Que alguien me quite de encima esta enorme y puntiaguda letra C!





▲ El tipo de la esquina superior derecha se está poniendo demasiado nervioso...



▲ "¡Oarg! Perdona, compañero, pero es que este café me hace polvo".







1-2 JUGADORES

DESDE

POR EA

PRECIO

PORCENTAJE COMPLETO





A OJO MORTAL

El torneo de artes marciales de Shaolin fue en un tiempo la más noble de las competiciones, que proporcionaba honor y gloria a su ganador (el Gran Campeón). Pero entonces el malvado Shang Tsung robó la corona y convirtió el espectáculo en un engaño total, ya que tras hacer un trato con el diablo, no sólo les robaba la vida a sus oponentes, sino también su alma, para alimentar su eterna juventud.

Finalmente Shang Tsung se las arregla para infiltrarse entre los dirigentes del torneo y con ayuda de ese extraño ser de cuatro brazos que está aquí debajo, el príncipe Goro, echa a Shaolin de su propio torneo. Así comienza un reinado de horror...

Quinientos años más tarde, la historia continúa en Mega Drive en Mortal Kombat de Acclaim ya que tú, representando a uno de siete desesperados combatientes, luchas por tu vida y por tu alma en el torneo de Shaolin.

El juego es una conversión de la exitosa máquina de monedas del mismo nombre que superó a Street Fighter II (antes de que llegara la edición de campeonato, claro). Probe Software ha creado una conversión perfecta, transfiriendo las enormes figuras digitalizadas al cartucho de 16 megabits e incluyendo todos los movimientos y estilos especiales.

Tiene un aspecto fantástico, con montones de acción, velocidad y más sangre de la que puedas imaginar. Revisa la exclusiva evaluación completa de Mortal Kombat en un próximo número de MEGA SEGA.

KANO

Edad: 35
Altura: 1,82 metros.
Peso: 94 kg.
Ojos: 1 castaño, 1 infrarrojo (integrado en un implante de metal).
Estado legal: deportado de Japón, buscado en 35 países.
Lugar de nacimiento: desconocido.
Ocupación: miembro de la Organización del Dragón Negro.

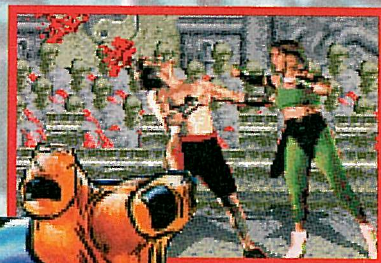


▲ *Kano demuestra su devastador ataque de salto mortal.*



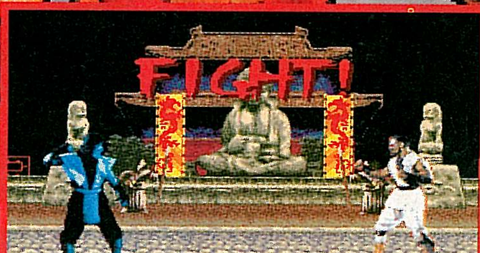


▲ *Ah, sí, creo que ya se cuál es el problema. Me temo que son los juanetes...*







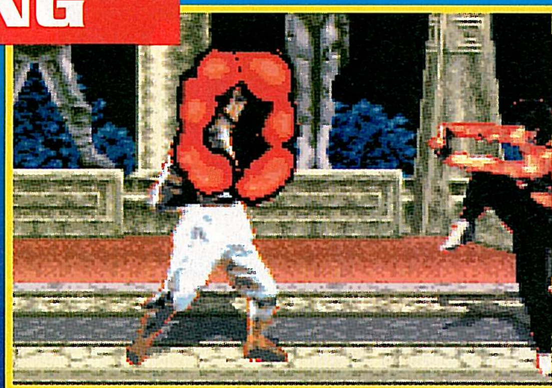




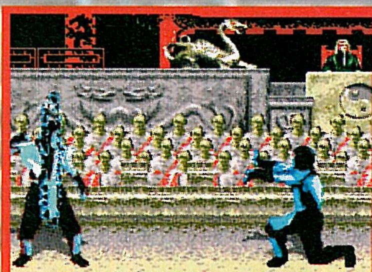
KOMBAT

LIU KANG

Edad: 24
Altura: 1,77 metros.
Peso: 85 kg.
Ojos: castaños.
Estado legal: ciudadano de la República Popular de China.
Lugar de nacimiento: Honan.
Ocupación: monje de Shaolin, pescador.

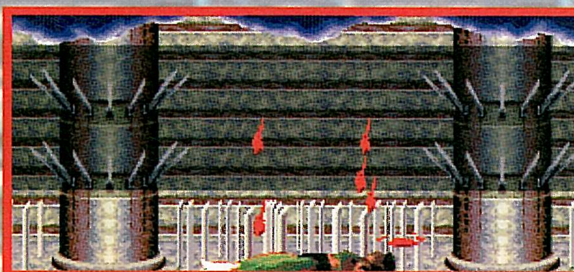






▶ *Hey, no hay tiempo para relajarse. Levántate, pedazo de vago.*

◀ *Hola, creo que te quiero. Por favor, ¿quieres casarte conmigo?*



JOHNNY CAGE

Edad: 29
Altura: 1,83 metros.
Peso: 92 kg.
Ojos: azules
Estado legal: ciudadano americano.
Lugar de nacimiento: California.
Ocupación: actor.





SONYA BLADE

Edad: 26
Altura: 1,77 metros.
Peso: 64 kg.
Ojos: azules.
Estado legal: ciudadana americana.
Lugar de nacimiento: Texas.
Ocupación: teniente del ejército americano, miembro de una fuerza especial de policía militar de élite.





LO PEQUEÑO ES BONITO

Como el nombre es el mismo, la historia es la misma y los gráficos parecen iguales, se te podría perdonar por pensar que también es el mismo formato, pero no es así (los fans de la Game Gear pueden empezar a deshacerse porque esta es la versión para Game Gear. ¿No tiene un aspecto total?).
Como recordaréis ya os ofrecimos un pequeño adelanto en el número de la revista del mes pasado de la versión para Mega Drive y ya entonces estábamos convencidos de que este va a ser el mejor juego de acción para la Game Gear, pero ¿quiénes somos nosotros para juzgar? Basta con que alucines con estas fotos que te ofrecemos a continuación para hacerte una idea y para que esperes nervioso la evaluación completa de Mortal Kombat en un número próximo de MEGA SEGA.



▲ *¡Split! Vaya, es fantástico lo lejos que pueden llegar tus escupitajos cuando te has tomado un vaso de leche y una barrita de Mars.*



▲ *Este traje es una pasada. Sólo he salido a dar una vuelta y todas esas mujeres me siguen mandando flores.*





RAIDEN

Edad: eterna
Altura: 2,13 metros.
Peso: 161 kg.
Ojos: no tiene.
Estado legal: deidad (no aplicable).
Lugar de nacimiento: ninguno.
Ocupación: dios del trueno.

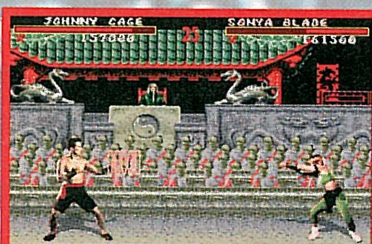
▶*Que no se te ocurra volver a decir cosas feas de nuevo.*

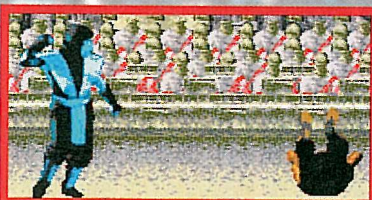






▲ *¡Por el poder de la calavera de la jaula!*





SUB-ZERO

Edad: 32
Altura: 1,83 metros.
Peso: 96 kg.
Estado legal: ninguno, pero vive en China.
Lugar de nacimiento: desconocido.
Ocupación: miembro del Lin Kuei, un extraño clan de asesinos chinos.

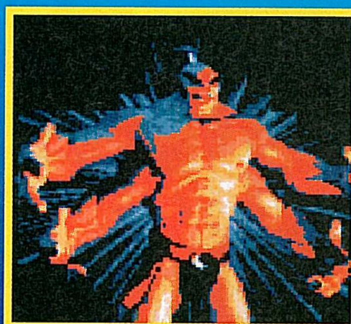
▶*Vale es un buen golpe, pero no nos gusta.*





GORO

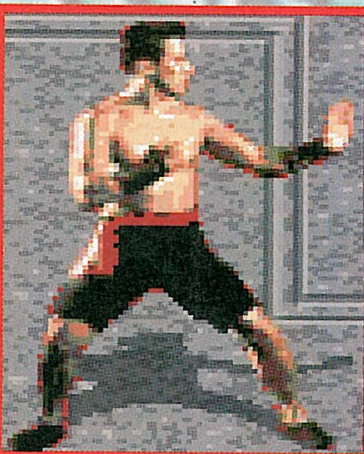
Edad: 2.000
Altura: 2,48 metros.
Peso: 253 kg.
Ojos: rojos.
Estado legal: príncipe del mundo exterior Kuatan.
Lugar de nacimiento: Kuatan, 4° plano de Shokan.
Ocupación: jefe supremo de los ejércitos de Shokan.



▲ *Goro, es un poco mentirosillo*







SCORPION

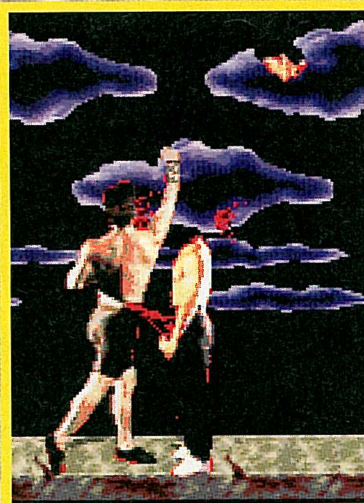
Edad: 32
Altura: 1,83 metros.
Peso: 96 kg.
Ojos: variables.
Estado legal: espectro reencarnado.
Lugar de nacimiento: en su primera vida, desconocido, como Scorpion, el infierno.
Ocupación: alma perdida decidida a vengarse.









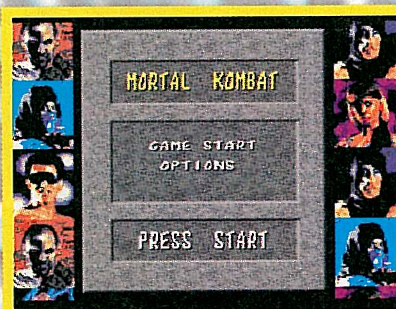


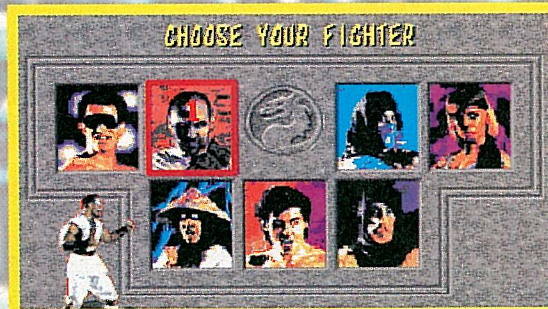


▲ Cuidado que llegan a ser feos los personajes de algunos juegos

◀ Oops, acabo de cargarme la cabeza de mi colega







▲ Pantallas de selección de personajes y entrada al juego



◀ Una hora de lucha para conseguir estas capturas; pero no penseis que lo hicimos por vosotros, el editor encontró una pistola en la redacción y consiguió convencernos.



▼ Bruce Lee y Chuck Norris en "Yo soy la Justicia IV".

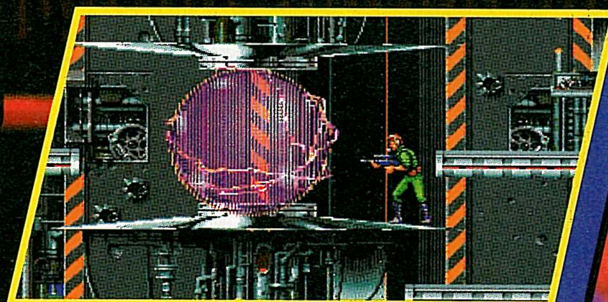




TERMINATOR

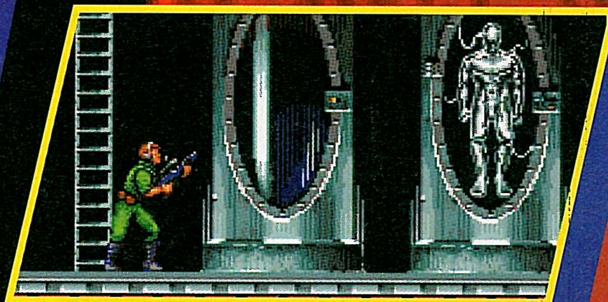
Terminator ha vuelto, esta vez en Mega CD y con un aspecto mucho mejor que en otras versiones (es decir, en la Mega Drive) para ser el primer lanzamiento de Virgin en este formato.

La historia es la misma: tú eres Reese, que ha vuelto al pasado para salvar a Sarah Connor del Terminator y para crear a John, que es nada menos que quien te ha enviado del futuro (aparte de demás paradojas variadas). Pero esta vez, en lugar de cuatro tristes niveles, tenemos 10 alucinantes etapas que superar, con unos gráficos increíblemente mejorados, un desarrollo de juego más variado, una música impresionante y montones de imágenes tomadas de la pelicula entre niveles. Empiezas tu misión en el año 2049, abriéndote camino a través de Terminators de bellísimo diseño y evitando las hordas de calaveras y otras delicias estéticamente agradables esparcidas por todas partes. Después debes avanzar entre edificios, a través de campos de minas para enfrentarte con los enemigos y tratar de sobrevivir. Ciertamente es mucho más impresionante de lo que hemos visto hasta ahora, pero no dejes de comprar MEGA SEGA si quieres leer la evaluación completa de este fantástico juego.

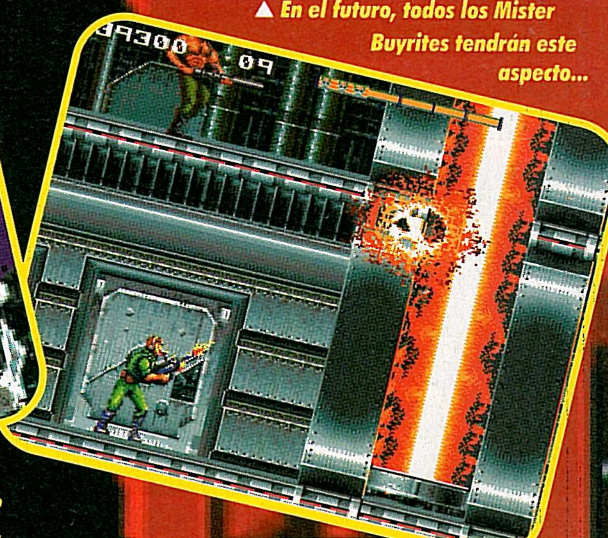


▲ En el futuro, las frutas de Ribena mutadas por la radiación invadirán la Tierra en busca de víctimas.

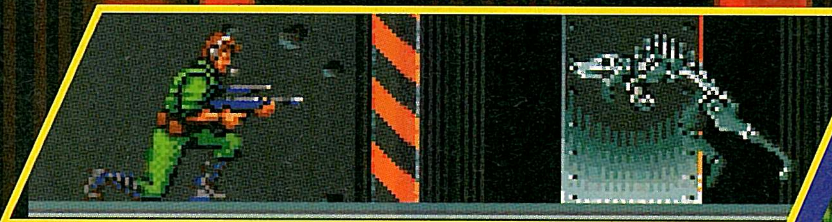




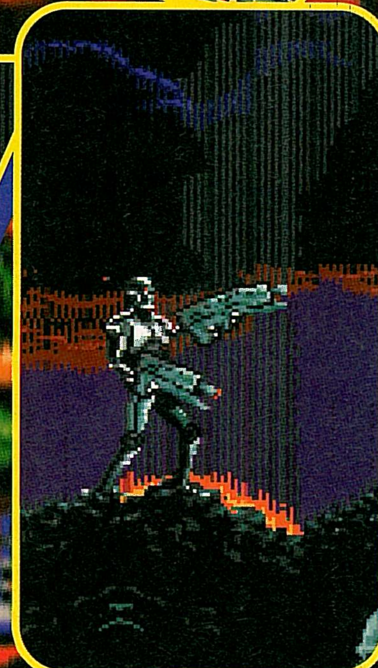
▲ En el futuro, todos los Mister Buyrites tendrán este aspecto...



▲ En el futuro, los OAP tendrán que ir armados mientras esperan el autobús.

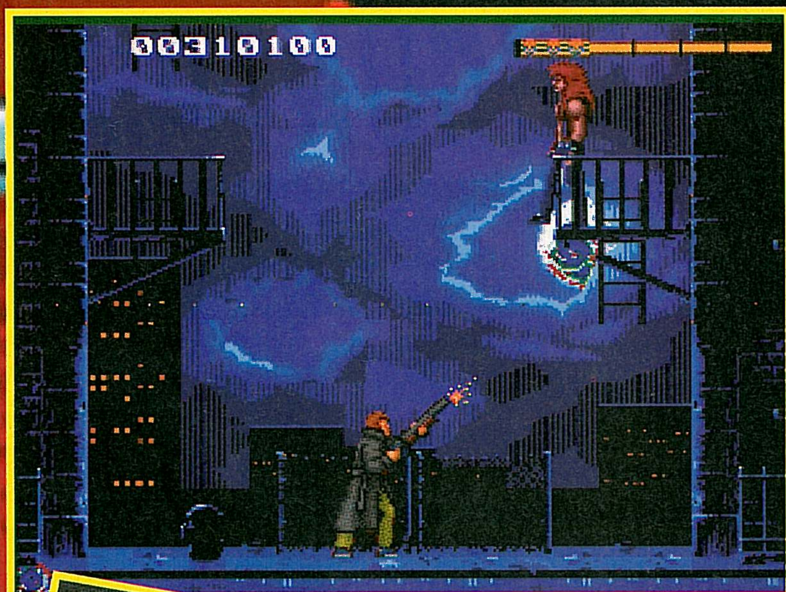




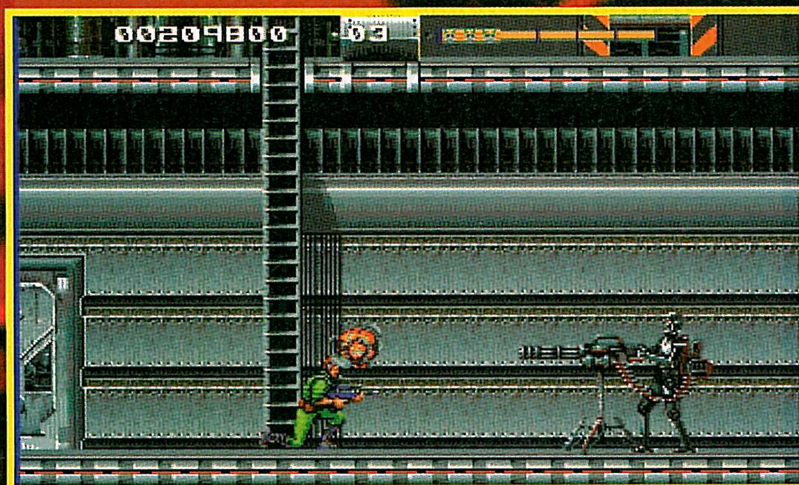


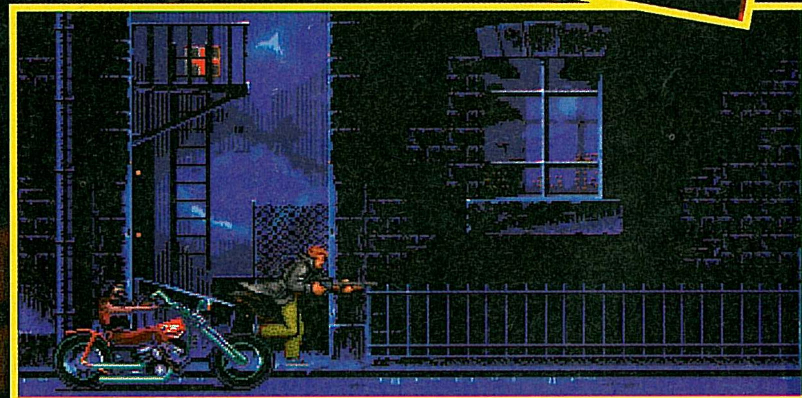












▲ *En el futuro, todos buenos.*



1 JUGADOR	DESDE	
	POR	VIRGIN
	PRECIO	
PORCENTAJE COMPLETO		

PREGUNTAS y RESPUESTAS



Seguimos adelante con esta nueva sección. Pero sed benevolentes con nosotros, por favor. Tenemos tantas cartas para contestar que lo iremos haciendo según nos vayan llegando, así que danos tiempo para poder contestar a todas tus preguntas.

P+R Mega Sega
Ginzo de Limia, 53 - Bajo
28034 Madrid

PREGUNTAS SOBRE MEGA CD

Habéis tenido una excelente idea al incluir esta sección en la revista, sube muchos enteros su valor general. Así que allá van mis preguntas:

1- ¿Será posible acoplar periféricos aún más potentes al Mega CD?

2- ¿El Super CD es para Mega Drive? ¿Cuándo saldrá? ¿Qué características tiene?

3- ¿Saldrá Prince of Persia para Mega Drive?

Carlos Larrañaga
Guipuzcoa

Demasiadas preguntas para algo que ya está en la calle. ¡Acaba de salir Mega Cd y ya quieres algo más potente! El Super CD es para la Super Nintendo, así que si tienes alguna pregunta relacionada con Super Nintendo, ya sabes, dirígete a Nintendo. En lo que se refiere a Prince of Persia para Mega Drive, de momento no tenemos noticias de la existencia o futura preparación para Mega Drive, pero atento a nuestras páginas por si así fuera.

DESCONOCIMIENTO TOTAL

Tengo varias preguntas sobre la revista y otras sobre juegos, ¿me las podríais responder?
Me gustaría que alguien me aclarara todo sobre el concurso Mega Golfo, ya que no pude comprar el número del mes pasado.

¿Qué significa el cuadro de los reportajes de los juegos que dice informe a largo plazo?

¿Hay algún truco para el juego Fatal Rewind?

¿Cuantos megas de capacidad tiene la Mega Drive?

¿Va a salir a la calle algún juego tipo Street Fighter II antes del mes de septiembre?

¿Podríais regalar posters con la revista?

Rafa Morales
Valencia

Intentaremos resolvértelas todas, dentro de lo que cabe. El funcionamiento del concurso Mega Golfo es bastanta sencillo: este número que tie-

nes en tus manos es el 4, bien, desde el número 2 hasta el 4, hemos ido entregando unos cromos que hay que pegar en el poster que entregamos con el número 1. Una vez que los tengas todos, nos envías el poster a la redacción, junto con los números de las páginas de la revista en la que aparece el Mega Golfo (de las tres últimas revistas). Una vez que tengas todo esto, esperas al mes de Octubre, en el que puede que veas publicado tu nombre como ganador del segundo Mega CD. Creo que es bastante sencillo de entender ¿no?
El cuadro de los reportajes viene a significar el tiempo que pasará antes de que te acabes aburriendo del juego (es una estimación, que conste que no todos somos iguales).
La verdad es que no entiendo la pregunta, ¿de capacidad de qué? ¿de memoria? ¿de manejo de juegos? Creo que 256 Kbytes.
Para contestar a esa pregunta acerca de Street Fighter II y nuevos juegos de lucha, echa un vistazo a la sección de noticias para ponerte al día, ahora, mucho me temo que no puedas ver ningún juego de lucha hasta por lo menos el mes de Octubre o Noviembre.
¿Posters? ¿Para qué quieres un poster? No descartamos la idea de incluir alguno que otro, pero tenemos grandes sorpresas para vosotros, nuestros lectores.

EN RESPUESTA A LIBERTAD

Libertad, preguntaba en el anterior número de Mega Sega por un truco para Castle of Illusion, aquí está la respuesta, de parte de Pedro de la Cruz, de Huelva.

"Para librarte de la tableta de chocolate, cuando caen los trozos de ésta, desaparecen todos los ladrillo menos uno, cógelo y tiráselo al rostro. Repite la operación hasta que desaparezca y se acaben tus pesadillas."

UN TRASPASO

Tengo una NES y 24 juegos, pero suspiro por pasarme a la Mega Drive:

¿Se pueden escuchar CD de audio en el Mega CD?

¿Cuándo va a salir Mortal Kombat para Mega Drive?

¿Va a denunciar Nintendo a Sega por sacar un joypad de seis botones?

Darío Ruiz
Almagro

Si, claro que se pueden escuchar CD de audio a través del Mega CD. ¿Es que la primera sección que abres de la revista es la de cartas? Anda, vete a la página 80 y léete las cuatro páginas que tenemos sobre Mortal Kombat. Es una tontería la pregunta acerca de si Nintendo va a denunciar a Sega, ¡estariamos buenos si Sony tuviera que denunciar a Panasonic por hacer un mando a distancia con el mismo número de botones!

COMPETENCIA

Me gustaría publicar un fanzine sobre juegos Sega por lo que tengo un par de preguntas que haceros:

¿Cómo conseguis las noticias?

¿De dónde traéis los cartuchos? ¿Os los envian las casas? o ¿los alquilais en alguna tienda?

¿Cómo conseguis imágenes de todo aquello que no tenéis fisicamente en vuestra redacción?

¿Puedo escanear imágenes de revistas y utilizarlas en mi fanzine?

Y por último, una auténtica pregunta Sega, ¿habrá una secuela de Ecco?

Daniel López
Sevilla

Conseguimos las noticias a través de nuestros contactos secretos, ¡ten cuidado no tengamos alguno en tu casa! Para conseguir los cartuchos, decimos que somos MEGA SEGA y ya está, nos mandan los cartuchos y lo que necesitemos. Para utilizar imágenes de otros tienes que pedir permiso y, si eres un buen fotógrafo, podrás sacar tu mismo las fotos de los juegos, pero si no es así, tendrás que llamar a un buen fotógrafo (que conste que sacar fotos de una pantalla de televisión es un trabajo harto complicado).

Sí, es más que probable que haya una secuela de Ecco, más que nada porque es un juego muy bueno.

CATALOGO de JUEGOS

MEGA DRIVE

688 ATTACK SUB

Una excelente simulación de submarino en la que tendrás que completar diez misiones como comandante de submarino americano, y seis como ruso. Aunque suene aburrido, es muy convincente y se lo recomendamos especialmente a quellos que quieren algo diferente (con mucha "profundidad", iho, ho!).

GLOBAL 88%

ALIEN III

Un soberbio juego de plataformas de desplazamiento en ocho direcciones que te pone al control de Ripley, rescatando prisioneros y reventando aliens a izquierda, derecha y centro. Excelentes gráficos y una sorprendente banda sonora añaden mucha jugabilidad, aunque fastidia un poco que las acciones se repitan tanto.

GLOBAL 89%

ALIEN STORM

Una increíble conversión de la máquina de los salones recreativos, con geniales gráficos y acción super divertida hasta para dos jugadores. El gran problema es que es demasiado fácil. Por alguna razón desconocida, la versión de importación es más difícil, pero aún así, sigue siendo sencillo terminarlo. Aquellos recién incorporados a la Mega Drive, lo encontrarán interesante, pero los expertos lo terminarán en dos patadas.

GLOBAL 78%

ANDRE AGASSI TENNIS

Una licencia estupenda, pero tristemente desperdiciada por una programación muy básica y unos gráficos excesivamente sencillos, a pesar de todo es uno de los mejores juegos de tenis para Mega Drive.

GLOBAL 46%

BACK TO THE FUTURE III

Un juego de cuatro niveles basado en la famosa película. Los gráficos y los sonidos son excelentes, y el juego es muy divertido y alegre. El único problema es que es bastante fácil, y solamente los novatos de la Mega Drive sacarán provecho de él.

GLOBAL 77%

BATTLETOADS

Aún siendo como es una versión mejorada de un juego de 8 bits, Battletoads se deja jugar muy bien y es muy divertido. Sin embargo quizás sea demasiado difícil, lo que lo hace no apto para novatos.

GLOBAL 79%

BATMAN

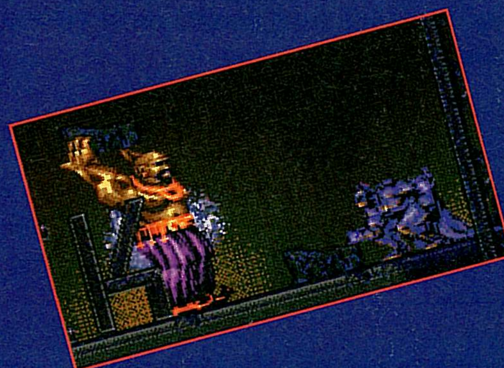
Los gráficos y los sonidos son verdaderamente tremendos y hay una gran cantidad de melodías rock para acompañar la acción en las plataformas. El único problema es que el juego es fácil, por lo que adictos a las plataformas, estais avisados.

GLOBAL 83%

BATMAN RETURNS

Grandes pero muy pobremente animadas figuras combinadas con una jugabilidad no muy por encima de la media de los juegos de plataformas y controles que no responden para producir un juego no muy original, pero con un aire gótico. Hace falta mucha habilidad para completarlo, si es que lo puedes soportar

GLOBAL 77%



BONANZA BROS

Como Alien Storm, esta es otra estupenda conversión a la que vamos a tumbar por su excesiva facilidad. La acción con dos jugadores e s divertida, pero lo que necesitas al final del día es un poco de dificultad. Además a no ser que seas un novato, sencillamente no te dará gran cosa

GLOBAL 73%

COOL SPOT

Spot se ha ganado el derecho a llamarse extraordinario. Cualquiera que guste de un juego de plataformas encontrará en él su juego perfecto. Seguramente será todo un éxito. No te lo pierdas por nada del mundo.

GLOBAL 90%

COLUMNS

La respuesta de Sega al Tetris es un excelente juego tipo puzzle. Hay una amplia variedad de opciones, incluyendo escenas a realizar en un determinado tiempo, como si fuera un arcade. Tres niveles de dificultad, nueve niveles de comienzo y un modo de juego doble, le dan al juego una gran jugabilidad.

GLOBAL 91%

CORPORATION

Un juego altamente original de espionaje en 3D. Eres un agente secreto que tiene que limpiar de corrupción la superpotente Corporación. Un juego de rol altamente adictivo. Muy recomendable.

GLOBAL 86%

DESERT STRIKE

El finamente expuesto fin de este juego es tomar el control de un helicóptero de ataque y hacer lo que las fuerzas armadas deberían haber hecho con Saddam Hussein y sus fuerzas hace 12 meses. Es uno de los mejores mata marcianos jamás escrito, con un montón de características originales, y que ningún jugador de Mega Drive debería olvidar.

GLOBAL 94%

DJ BOY DJ

Boy es una especie de mata marcianos sobre ruedas, y mientras que es muy divertido, sufre de un pequeño problema: es condenadamente sencillo. Para los fans de las maquinitas de marcianos.

GLOBAL 78%

ECCO THE DOLPHIN

Un clásico absoluto de la Mega Drive, que debe mucho al original, además de ser completa y totalmente adictivo. Una gran historia, unas animaciones de delfines alucinantes y un fantástico sonido, le hacen un contendiente muy difícil de batir en busca del mejor juego para Mega Drive.

GLOBAL 97%

EX-MUTANTS E

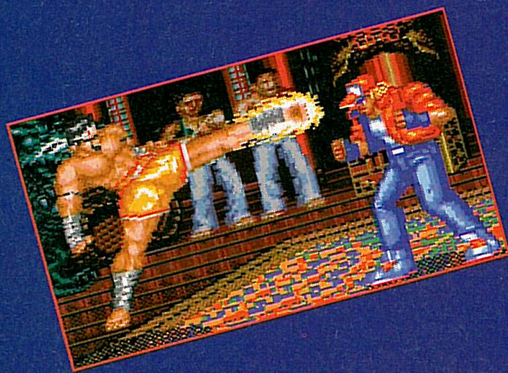
El señor de los mutantes diabólicos está preparado para invadir la tierra. Pero los Ex-mutants lo van a impedir, siempre y cuando los ayudes. Un arcade estupendo, ¡qué haces que no vas a comprarlo!

GLOBAL 85%

FATAL FURY

Juego de lucha realmente bueno, a la espera de Street Fighter II. Es una pena que no cuente más que con tres botones, pero es lo suficientemente adictivo como para pelearse todos los días con él.

GLOBAL 84%



FLASHBACK

Otra de las grandes estrellas del año, por no decir LA estrella. El excelente y fluido movimiento del personaje principal es algo nunca visto antes en una consola. No debería faltar en tu biblioteca de cartuchos.

GLOBAL 93%

F-22 INTERCEPTOR

Esta simulación de avión de combate es verdaderamente superior. Junto con todas sus características y opciones, hay alrededor de 100 misiones para probar y la élite de los pilotos también está incluida. Incluye un generador de misiones para que puedas crearlas por tu cuenta y riesgo. Algo que aquel que quiera pilotar un avión de combate debiera tener.

GLOBAL 93%

GALAHAD

Una excelente aventura arcade del tipo de Shadow of the Beast, Galahad está adornado con unos gráficos excelentes y un sonido explosivo. La jugabilidad es grande, con muchas cosas para hacer y niveles por conquistar. Un juego que te durará mucho.

GLOBAL 86%

GHOULS'N'GHOSTS

Ghouls'n'Ghosts es una excelente conversión del juego clásico de las máquinas de monedas, que combina unos inmejorables gráficos con un sonido genial y una jugabilidad a toda prueba. Es realmente un juego soberbio, algo que no deberías dejar escapar.

GLOBAL 93%

GOLDEN AXE

Golden Axe es una réplica perfecta de la máquina recreativa original que añade algunas opciones más como por ejemplo, batalla uno contra uno, una mini-misión para los novatos y algunos niveles más que no aparecían en la máquina original. Todo junto hacen de él una de las mejores conversiones de máquina recreativa. ¡No te lo pierdas!

GLOBAL 94%

GP RIDER

Digamos que es algo así como un refrito del Out Run Turbo, el Out Run 2019 y el super Hang On, con la mala suerte de que se ha llevado todo lo malo que esos juegos tienen. Yo que tú lo mantendría apartado de la consola.

GLOBAL 34%

GRANDSLAM TENNIS

También conocido en los Estados Unidos como Jennifer Capriati Tennis, este bien parecido simulador deportivo es tan bueno como Super Tennis para NES. La inteligente jugabilidad se ve tumbada por la lentitud de las figuras.

GLOBAL 85%

HARDBALL III

Simulación de beisbol de alta calidad con multitud de opciones de juego y configuración. Si te gusta el beisbol, ya nunca vas a abandonar el televisor al que esté conectado tu Mega Drive.

GLOBAL 84%

HOME ALONE

Este es un juego muy extraño. Guía a Kevin (Macauly Culkin) alrededor de su distrito en su patín de nieve, protegiendo las casas del ataque de los ladrones. Home Alone es un juego diferente, pero no deja de ser aburrido y repetitivo. No es muy recomendable.

GLOBAL 43%

JAMES POND

Un discreto y entretenido juego acuático de plataformas, con 12 niveles que te darán muchísima diversión. Hay infinidad de niveles escondidos y los adictos a los juegos de plataformas se lo pasarán en grande.

GLOBAL 77%

JOE MONTANA'S FOOTBALL

Un bonito juego de futbol, pero no tiene la profundidad, las opciones o la competitividad de John Madden's Football. Vete a por Madden -o si quieres algo diferente- Joe Montana II.

GLOBAL 73%

JORDAN VS BIRD

No te asustes ante los nombres de las estrellas. Esto no es baloncesto, es una versión reducida a uno contra uno. En su defensa diremos que tiene muchas opciones con las cuales pelearse, pero esto no evita que el juego sea aburrido y tonto, con pocas cosas que te ofrezcan diversión. Evítalo.

GLOBAL 40%

JUNGLE STRIKE

La segunda parte (aunque por su gran despliegue de gráficos y sonido no se parecen en nada) de Desert Strike hace olvidarse totalmente de que alguna vez existió primera parte. El mejor cartucho de disparos jamás visto. ¡Como me entere de que no lo has comprado me enfado!

GLOBAL 96%

KLAX

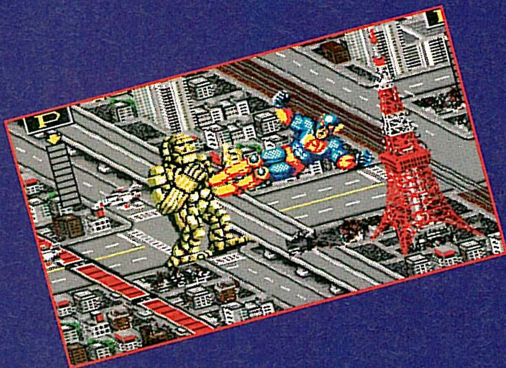
Aquellos que en su día jugaron con la máquina recreativa, agradecerán esta excelente conversión.

GLOBAL 85%

KING OF THE MONSTERS

Un juego de lo más deleznable. Si no quieres arrepentirte de haberte gastado dinero en él, que no se te ocurra comprarlo, pasa de él olímpicamente.

GLOBAL 55%



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Krusty tiene un problema. Su emisora de tv está siendo atacada por una plaga de ratas y él tiene que echarlas de allí. ¡YA! Es como una especie de Lemmings, solo que esta vez tienes que conducirlos hacia su extinción. Los gráficos son majos y el sonido también. Cómprátelo

GLOBAL 90%

LHX ATTACK CHOPPER

Un simulador de vuelo excelente de la gente que te brindó F-22 Interceptor. No es tan excitante como F-22 en términos de batallas aéreas, pero es mucho mejor como juego de estrategia y como simulador de vuelo. Altamente recomendable.

GLOBAL 89%

LOTUS TURBO CHALLENGE

Gráfica y sonoramente, este juego es como un mordisco de un perro, pero desde el punto de vista de la jugabilidad y del tiempo que te vas a pasar jugando, es un gran juego, especialmente en el modo dos jugadores. Incluso si juegas solo es un gran reto, con sus límites de tiempo imposibles de alcanzar y la gran cantidad de pistas disponibles.

GLOBAL 84%

MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION

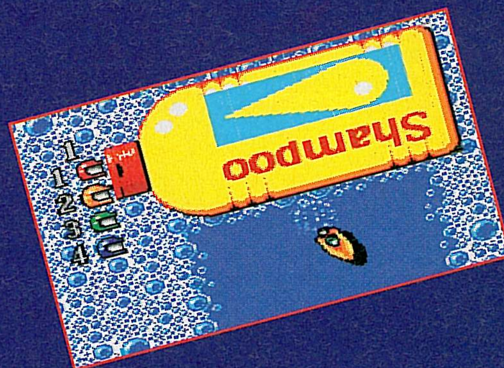
Uno de los mejores jueos de plataformas existente para Mega Drive. combina unos gráficos excelentes con una jugabilidad también esce lente para dar lugar a un reto fantástico.

GLOBAL 93%

MICRO MACHINES

Divertidísimo juego de coches. Micro Machines es de lo mejor a la hora de pasar un rato entretenido y alegre; su gran cantidad de circuitos y su soberbia vista aérea, le dan un aire característico y especial. El modo de dos jugadores se puede jugar eternamente. Lástima de triste modo de un jugador.

GLOBAL 93%



MIG-29 FULCRUM

Creado originalmente para PC, al final ha sido convertido para Mega Drive. Aunque no es malo, no es acción a tope, como por ejemplo Afterburner; sin embargo entusiasmará a aquellos que gusten de simuladorea auténticos.

GLOBAL 75%

NBA ALL-STAR CHALLENGE

Malo, perdón, peor. Si te gusta el baloncesto, es mejor que no te acerques al este cartucho. Si no sabes nada de jugar, estupendo, puede que descubras un deporte nuevo, que no tiene nada que ver con el baloncesto.

GLOBAL 29%

OLYMPIC GOLD

Olympic Gold ofrece al jugador seis pruebas olímpicas. Estas son: martillo, lanzamiento de jabalina, buceo, 100 metros lisos, mataci ón y 110 metros vallas. Aunque es divertido y está muy bien adornado, no hay mucho en el juego que te pueda mantener ocupado y, sorprendentemente ¡no hay modo de dos jugadores! Es también muy poco original. Ya lo hemos visto anteriormente.

GLOBAL 70%

OUT RUN

Esta conversión de las máquinas recreativas, sencillamente no le hace justicia al juego. Los gráficos y el sonido están a su mismo nivel, pero es en la jugabilidad donde cae por su propio pero, es tan fácil que hasta cualquier tonto podría terminarlo en un pis pas.

GLOBAL 69%

PGA TOUR GOLF II

Indudablemente el mejor juego de golf de todos los habidos en cualquier consola. Planteado inicialmente como una mejora del original , es de hecho, mejor que aquel. No te lo pierdas bajo ninguna circunstancia.

GLOBAL 95%

RANGER-X

¿Qué es lo que todo el mundo debería hacer? dirigirse a la tienda más cercana y comprarse este cartucho. De verdad, no os vais a arrepentir, es de lo mejorcito. Acción, peligro, aventura, todo un arcade genial.

GLOBAL 92%

RISKY WOODS

Un juego de plataformas razonablemente bueno y divertido. Ahora, es de lo mejor que puedes

encontrar de lo que se programa en nuestro país.

GLOBAL 74%

ROAD RASH

Coge tu super moto y lánzate al torneo Road Rush, una serie de carreras en las que el objetivo es viajar a través de carreteras tipo Super Hang-On involucrándote en actos violentos con otros "Rushers". Montones de carreras, cantidad de motos entre las que escoger e infinidad de retos hacen de Road Rush el mejor de este tipo de juegos para Mega Drive.

GLOBAL 92%

ROBOCOD

Uno de los juegos de plataformas de Mega Drive más perfectos, con unos gráficos realmente excepcionales, sonido espléndido y una jugabilidad genial al mismo tiempo que guías al héroe contra las hordas robóticas del Doctor Maybe. Ponlo el primero en tu lista de compras.

GLOBAL 95%

ROLO TO THE RESCUE

Este juego de plataformas tiene cientos de niveles llenos de juego agradable. Los gráficos son graciosos y sencillos, siendo el juego muy adictivo. el problema es que no tiene ninguna ayuda del tipo grabar/recuperar, por lo que puedes estar jugando durante horas y horas para terminarlos sin poder grabar la partida.

GLOBAL 80%

SHADOW OF THE BEAST II

Es tan lento como el original, pero más frustrante, haciendo de él un juego estúpido, de una jugabilidad tonta y a falta de variedad . Pasa de él.

GLOBAL 58%

SMASH TV

Una conversión decente que sufre por culpa de un sistema de control muy pobre y de unas rutinas anti colisión muy lentas. Los fans de Smash TV, seguramente se divertirán, pero otros encontrarán que la acción no es tanto como se supone.

GLOBAL 72%

SPLATTER HOUSE III

Si te gusta la sangre, las tripas o sea, todo aquello que recuerda a Freddy, Splatter House III está hecho a tu medida, aunque no ofrece nada nuevo sobre los anteriores.

GLOBAL 77%

SONIC: THE HEDGEHOG

El supper héroe de SEGA toma parte en un tipo de juego calcado del super héroe de Nintendo, Mario. Es muy adictivo con unos gráficos brillantes y rápidos. Pero, el juego puede llegar a ser frustrante y los expertos lo tendrán terminado en un par de días.

GLOBAL 90%

SPLATTERHOUSE II

Una razonable conversión de la máquina recreativa. Este arcade de desplazamiento horizontal falla porque los controles son malísimos, lo que hace que la jugabilidad se vea muy afectada.

GLOBAL 73%

SUMMER CHALLENGE

Primero apareció por el PC, ahora en la Mega Drive, puede que la próxima sea una versión especial para lavadoras Zanussi. Mix de varios deportes en una competición de verano. Simplemente interesante.

GLOBAL 67%

SUNSET RIDERS

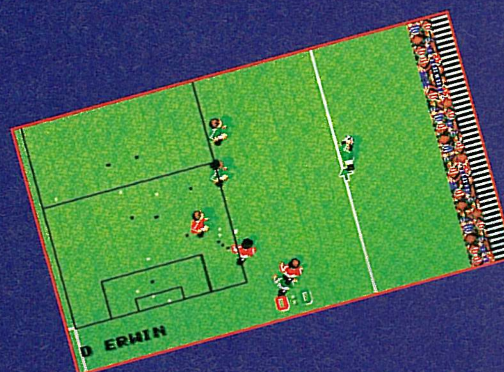
Un juego arcade sorprendentemente bueno basado en una máquina recreativa bastante antigua, pero merece la pena echarle un vistazo. Que conste que últimamente las conversiones tienen una gran calidad y nos están sorprendiendo gratamente.

GLOBAL 84%

SUPER KICK OFF

Vista la gran calidad de Kick Off, parecía imposible mejorarlo, pero aquí está Super Kick Off para demostrar lo contrario. Si te gusta el fútbol, no deberías pasar sin él. De lo mejor que hay en el mercado para Mega Drive.

GLOBAL 95%



SUPER MONACO GP II

Esta continuación al mejor juego de Mega Drive falla por su excesiva semejanza con el anterior. Las únicas diferencias están en las nuevas opciones, incluyendo un modo uno contra uno y una especie de consejero de conducción en forma de Ayrton Senna. Es mejor que el primero, pero si tienes aquel, ni te molestes en comprar éste.

GLOBAL 87%

TALE SPIN

Un juego de plataformas con un aspecto muy agradable, aumentado por la excelente fase arcade que se ve tristemente abatida por los fallos de programación. Haste el modo de dos jugadores es asqueroso, no hay quien pueda enfrentarlos a los dos. Una gran licencia estropeada por culpa de la falta de atención de los programadores.

GLOBAL 59%

TERMINATOR II

Uno de los primeros juegos decentes para poder ser utilizado junto con Menacer. Tiene buenos gráficos, y muchísimas cosas para explotar, siguiendo el guión de la película fielmente. Pero los controles tan confusos que tiene, la facilidad a la hora de completar los niveles y el tonto desarrollo no nos llevan a ninguna parte.

GLOBAL 75%

THE FLINTSTONES

Los picapiedra en tu consola, por fin han llegado. ¡Vilmaaaaaa! Traeme la Mega Drive. Sencillo juego de plataformas que no te tendrá ocupado durante mucho tiempo, a pesar de sus divertidos gráficos.

GLOBAL 80%

THUNDERFORCE IV

La continuación a uno de los mejores juegos de Mega Drive es tan bueno como su predecesor, con muchos más mundos para explorar y grá ficos incluso más espectaculares. Aunque la jugabilidad no difiere mucho de aquella que fue la anterior a ésta.

GLOBAL 89%

TINY TOONS

Hartos de verse en las pantallas de televisión, los Tiny Toons han decidido dar el salto a las consolas, aquí estan para que puedas disfrutar de ellos. Es un juego graciosísimo y plagado de alegría por todas partes. ¡Indispensable!

GLOBAL 92%

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

Un juego educativo decente. Desafortunadamente, con lo educativo que es, la jugabilidad es francamente nula, seguro que lo abandonarás en dos días.

GLOBAL 63%

WORLD OF ILLUSION

Mickey y Donald hacen su aparición en este intento de juego de plataformas. Aunque parezca fácil, es muy bueno, con unas figuras y unas animaciones geniales, además de jugarse estupendamente, lo que seguramente hará que vuelvas a jugarlo muchas veces. Merece la pena echarle un vistazo.

GLOBAL 91%

WWF WRESTLEMANIA

Definitivamente el mejor juego de Pressing Catch alrededor del planeta en este momento. Gran cantidad de movimientos y razonables animaciones, pero en el modo de un jugador te cansas enseguida. Algo que no debiera faltar en la lista de compras de los fans de WWF.

GLOBAL 80%

XENON 2

Este juego tuvo un gran éxito en Amiga, pero no es muy bueno para lo que es el estándar en Mega Drive. Gráficamente impresionante y con un desplazamiento vertical excelente, se queda como recomendable para aquellos a los que les gusten los arcades.

GLOBAL 82%

X-MEN

Adaptación del comic de la editorial Marvel Comics, X-Men es un buen cartucho arcade. Incluye una estupenda opción para jugar dos jugadores. Si te gustan los comics, X-Men es tu cartucho.

GLOBAL 88%

MASTER SYSTEM

AFTERBURNER

La máquina recreativa era divertida por su cabina movible y sus bonitos gráficos así como su atronante sonido, pero tristemente la c onversión para Master System no tiene nada de lo anterior. El juego es aburrido y muy fácil. Para los amantes de las máquinas recreativas.

GLOBAL 51%

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

El último y mejor juego de la serie Alex, tiene ahora los poderes mágicos de los Ninja y tiene que atravesar una parodia del terreno Shinobi para rescatar a su chica. Es un juego divertido y entretenido con gráficos inteligentes y sonido adecuado. Recomendado.

GLOBAL 90%

ASTERIX

Asume el papel de Asterix y Obelix en este nuevo juego de plataformas. Los gráficos son estupendos, los sonidos no son tan malos y s e deja jugar muy bien. Desafortunadamente, hay algunas frustraciones por culpa de muertes instantáneas y continuaciones infinitas con puntuaciones comenzando en cero. A pesar de todo, en general es un buen juego.

GLOBAL 80%

AZTEC ADVENTURE

Considerando el resto de los juegos de rol para esta sega, esta es una oferta muy pobre y la única recomendación que podemos hacer es que mires a los demás y ¡evites a ésta como a la plaga!

GLOBAL 38%



BACK TO THE FUTURE II

Como Marty McFly debes terminar cinco niveles de plataformas, patinetes y rompecabezas. Esto es, si antes no te has dormido. Sí, es un somnifero estupendo, y es frustrante cargarlo. Añade a esto la pobre secuencia de presentación y, ya lo puedes asar como a un pavo.

GLOBAL 37%

BACK TO THE FUTURE III

¡Marty está de vuelta! Con unos excelentes gráficos y sonido, es un juego divertido que se ve penalizado por los tres únicos niveles que tiene, lo que te llevará a terminarlo muy pronto.

GLOBAL 68%

BANK PANIC

Esta conversión arcade es algo vieja, pone a prueba tus reflejos y la coordinación entre el ojo y la mano. No es un juego muy largo; no tardarás mucho en terminarlo. Pero es un cartucho barato y merece la pena echarle una mirada.

GLOBAL 78%

BATTLE OUT RUN

Salta a las autopistas en este juego tipo Chose.HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carrete ra! Aunque Battle Out Run no presenta un reto tan grande como el de Fire and Forget II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra. Dale una oportunidad.

GLOBAL 80%

BLACK BELT

Asume el control de un experto del kung-fu y dirígelo a batallar a través de un terreno con desplazamiento horizontal eliminando a siete tipos diferentes de shinola lo suficientemente tontos como par cruzarse en tu camino. Definitivamente, es uno de los mejores mata marcianos para Sega, y además es muy recomendable.

GLOBAL 81%

CASINO GAMES

Casino es un cartucho de azar que consta básicamente de tres juegos: cartas, máquinas de monedas y petacos. Los gráficos y los sonidos son suficientemente buenos, pero la falta de variedad acaba con el juego. No hay ruleta o dados para ponerle algo más de misterio

al asunto y seguro que acabarás por buscar la suerte en cualquier otro juego.

GLOBAL 46%

CHOPLIFTER

Con unos gráficos excelentes y una jugabilidad que pone a prueba tus habilidades, Choplifter es uno de los mejores mata marcianos de l momento. Despega con él.

GLOBAL 89%

CHUCK ROCK

Uno de los mejores juegos de plataformas para Master System. Puntua muy alto en el apartado de gráficos y sonidos, con una jugabilidad fuera de toda duda. Se merece tu atención.

GLOBAL 90%



ENDURO RACER

Este juego basado en las carreras de motocross es uno de los cartuchos de Sega Master System más fácil de completar. diez niveles dedesplazamiento diagonal entre la llegada y tú. Y hasta cualquier pardillo podría terminarlos en una sentad. Zzzzzzz.

GLOBAL 32%

F-16 FIGHTER

Parece algo impresionante, pero es francamente blando en lo que se refiere a dureza. Vuela con el F16 Fighter contra las oleadas de aviones enemigos y reviéntalos a todos. Los gráficos y sonidos son normalillos y el juego se vuelve muy tonto. Evítalo.

GLOBAL 48%

FANTASY ZONE

Este super mata marcianos de desplazamiento horizontal tiene los gráficos más coloristas jamás vistos. La jugabilidad es excelente y hay suficientes retos como para mantener entretenido durante mucho tiempo al más purista de los amantes de los arcades.

GLOBAL 87%

FIRE & FORGET II

Fire and Forget II, a quemar la carretera, es muy rápido y bonitamente dura hasta el punto de llegar a dejarlo por su dificultad. Sin embargo, una vez que te has hecho a la velocidad de las cosas, te introduces en la acción y te entregas al reto. Algo que no debiera faltar en las estanterías de aquellos que gustan del terror en las autopistas.

GLOBAL 86%

GAUNTLET

La máquina recretaiva causó verdadera sensación cuando fue presentada en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, Gauntlet no perderá su sentido pos muy rápido que lo aficiones. Si tienes una Sega, hazte el favor a tí mismo y cómprate el cartucho.

GLOBAL 90%

GHOST HOUSE

Los gráficos de Ghost HOuse son del tipo grande: grandes cabezas, grandes ojos y pequeños cuerpos. El sonido es divertido y gracias a su reducido precio, ofrece entretenimiento que cualquier usuario Sega puede tener.

GLOBAL 71%

GLOBAL GLADIATORS

La versión de Mega Drive es francamente superior a este de Master System. Podrían haber sido muy parecidas en desarrollo y jugabilid
ad, con las limitaciones del hardware claro está, pero esta versión para Master System se queda por el camino.

GLOBAL 77%



GOLDEN AXE

Golden Axe es una conversión fantástica de la máquina de monedas, con cinco duros niveles de acción. Los gráficos y sonidos son algo fuera de serie. Recomendado para los grandes consoleros.

GLOBAL 92%

GOLFAMANIA

Golfamanía te deja jugar 18 hoyos en la agradable comodidad de tu sofá. Es sencillamente estupendo, con su excelente jugabilidad y los buenos gráficos te mantendrá entretanido durante mucho tiempo. No te lo puedes perder. Dile a tu padre que te lo compre, iseguro que le encantará!

GLOBAL 83%

IMPOSSIBLE MISSION

Impossible Mission suena muy bien, con unos efectos atmosféricos de alta clase. Pero lo más importante de todo es que jugar es brillante. Un jego fantástico, destinado a ser uno de los clásicos juegos Sega.

GLOBAL 97%

KLAX

Este super rompecabezas estaba de moda en California hace un tiempo. Al final, ha llegado para Master System. Por lo que ¿es bueno? Bien, por supuesto que lo es. Si eres un auténtico cerebrito, pruébalo.

GLOBAL 88%

LEMMINGS

Más de 100 niveles en los que tendrás que salvar a los verdes melenudos de una muerte cierta. Una conversión increíblemente buena. Tu colección no estará completa sin él.

GLOBAL 95%

MARBLE MADNESS

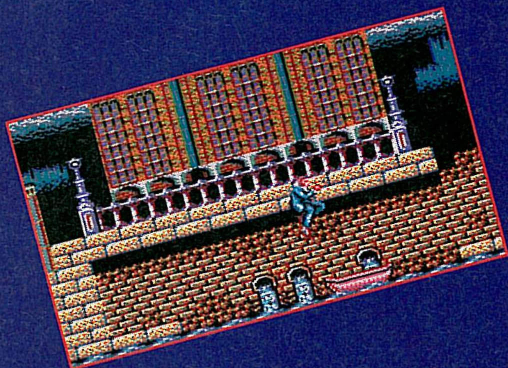
Conversión del super éxito de Atari, conserva todo lo bueno de la máquina de monedas. Desafortunadamente, el juego es muy lento y el sistema de control malo. Desagradable.

GLOBAL 70%

MASTER OF DARKNESS

Aunque no es precisamente uno de los títulos más originales del mundo, es un juego lo suficientemente bueno como para no faltar en ninguna casa. ¡Sal a comprártelo ya mismo !

GLOBAL 92%



MICKEY MOUSE 2

Brillante juego de plataformas, muestra de lo que un juego para Master System debe ser. Guía a Mickey hasta llegar a donde el Fantasma, rescata a todos aquellos que tiene presos y acaba con él.

GLOBAL 91%

NINJA

Aunque los gráficos son bastante simples, la acción al estilo japonés es bastante adictiva. El nivel de dificultad está preparado de tal manera que va creciendo según vayas entrando en el juego, y hay diez niveles a completar. Si estás buscando un arcade de combate diferente, quizá lo encuentres en este juego.

GLOBAL 80%

NINJA GAIDEN

Un excelente mata marcianos de desplazamiento a cuatro bandas. Ninja Gaiden se lleva muchos puntos por lo rápido y atrayente de su acción. Puede parecer fácil, pero seguro que volverás a él después de unos meses.

GLOBAL 83%

OLYMPIC GOLD

Olympic Gold ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanza miento con arco. Repetitivo y sencillo a pesar de todo el juego es bueno. Mejor te pasas por tu tienda habitual a buscarlo.

GLOBAL 81%

OPERATION WOLF

Como Comando especial has sido elegido para eliminar a todo bicho viviente a través de los seis terrenos de desplazamiento horizontal utilizando la cruz para apuntar y disparar tu arma. Combinando buenos gráficos con una buena cantidad de acción, es una conversión de recreativos que cualqier fan Sega de los mata marcianos tendría que tener en cuenta.

GLOBAL 88%

OUTRUN EUROPA

Out Run Europa te pone a los mandos de varios vehículos diferentes, desde motos, hasta jet ski, en un intento de eliminar a una banda terrorista. Tristemente, esta presunta "variedad" no lo salva de ser una verdadera frustración, un juego muy blando y desesperante .

GLOBAL 63%

PAPERBOY

Paperboy es una conversión del popular juego arcade de hace unos años. Eres el chico de los periódicos y tiene que repartirlos por la zona peor construída del pueblo. Con sus fantásticos gráficos y las alegres melodías, Paperboy tiene un hueco asignado en la colección de cartuchos de cualquier consolero Sega.

GLOBAL 89%

PRINCE OF PERSIA

Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico juego de plataformas, con increíbles animaciones. Una larga aventura con muchos niveles y más de lo que en un principio puedes suponer.¡Una compra esencial!

GLOBAL 91%

RASTAN

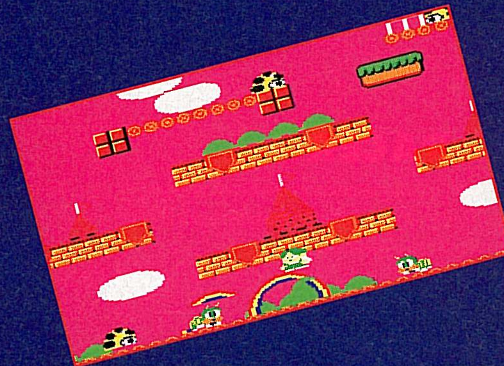
La versión Sega de Rastan no es mala, y se mantiene medianamente fiel al original, pero desafortunadamente los gráficos son algo confusos. La jugabilidad es muy buena y debería mantener ocupados a los grandes espedachines durante largo tiempo.

GLOBAL 79%

RAINBOW ISLANDS

Conversión de la máquina de monedas, Rainbow Islands es casi una obligación para todo aquel que tenga una Master System y quiera algo nuevo. Sal ya mismo a buscarlo.

GLOBAL 84%



RESCUE MISSION

Rescue Mission es, en principio, muy recomendable, combinando excelencia gráfica con una apasionante adicción. La acción es estupenda y te mantendrá ocupado con tu pistola laser durante más tiempo del que te imaginas. ¿Ve a buscarlos!

GLOBAL 82%

SAGAIA

Conversión de la máquina Toito, Darius II. Contiene todas las características de la máquina original (junto con un modo simultáneo d e dos jugadores). Sin embargo, los gráficos son un verdadero lío, y tiene uno de los peores parpadeos que hemos podido ver en una consola.

GLOBAL 67%

SCI

¡Ooh, eah! SCI de Taito era unas risas, combinando acción de carreras junto con elementos arcade. La mala fortuna ha hecho que esta versión para Master System sea un verdadero desastre, con muy poco de las características originales de la máquina junto con una apabullante falta de velocidad.

GLOBAL 26%

SHADOW OF THE BEAST

¡Grrr! En Shadow of the Beast eres un monstruo que tiene que vengar la muerte de su familia acabando con el malvado Señor de las Bes tias. Gráficos decentes junto con unos elegantes sonidos hacen de él todo un clásico.

GLOBAL 80%

SONIC THE HEDGEHOG

Toma el control del legendario puerco espín azul al tiempo que corre por las plataformas de las minas del Dr. Robotic. Sonic, en su versión para 8 bits es uno de los mejores, si no el mejor juego de plataformas; combina unos desplazamientos suaves con animaciones fluídas y jugabilidad interesante. Imprescindible.

GLOBAL 90%

SONIC THE HEDGEHOG II

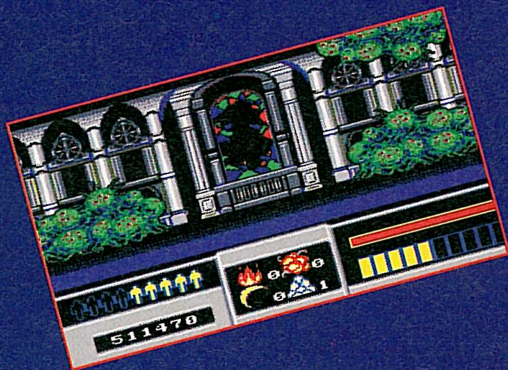
¡Qué! ¿Pensabas que Sonic había llegado al límite de lo que podía ser un juego de plataformas para Master System? Bién, ¡prueba esto ! El juego se mantiene casi como el original, pero incluye más niveles y mucha más adicción. ¡Brillante!

GLOBAL 96%

SPACE GUN

Una adaptación malísima de una máquina de monedas. Basta con que mires el porcentaje global.

GLOBAL 16%



SPEEDBALL

Esta es una buena conversión del título para Amiga, especialmente con el nivel de dificultad que tiene para dos jugadores. Sin embargo, ha sido superado por su sucesor Speedball II.

GLOBAL 79%

SPIDERMAN

Sí, es otro juego de plataformas, pero esta vez es diferente. Spidey puede hacer casi todo aquello que hacía en los comics, como por ejemplo colgarse con las telas, hacer escudos y tirar bolas de tela. Spiderman se juega muy bien, tiene buenos gráficos, unos soni dos normales y te costará terminarlo. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

SPV VS SPY

Spv Vs Spy se define como un juego arcade entre dos jugadores que no sorprenderá a nadie por sus gráficos y sonido, pero sí por la calidad de su juego. Ve pronto a buscarlo, te llevarás una sorpresa.

GLOBAL 88%

SUPER KICK OFF

El legendario Super Kick Off se parece demasiado a la versión de Amiga, y se juega tan brillantemente como aquel. Un juego soberbio -uno de los mejores- para todos los futboleros. Y que tampoco debiera faltarle a nadie por las demás razones.

GLOBAL 96%

SUPER MONACO GP

Aunque comparte su nombre con la carrera 3D de la máquina recreativa de Sega, no es una conversión estríctamente hablando. Pero no estamos diciendo que sea mala. El 3D es rápido y efectivo y se juega muy bien, incluso hasta en el modo un jugador en el que corres contra una cuadrilla de coches bobos controlados por el ordenador. Si estás buscando algo que requiera habilidad, para de buscar, lo has encontrado.

GLOBAL 92%

SUPER MONACO GP II

¡Uah! Lo que podía haber sido una estupenda secuela al juego original, se ha convertido en una birria por la falta de velocidad. Aun que parezca que vas a 200 mph, parece un cuarto de la velocidad real. Adiós interés, adiós alegría. La gran cantidad de opciones es excelente, pero la jugabilidad es casi nula.

GLOBAL 41%

SUPER SPACE INVADERS

La idea detrás del lanzamiento de Super Space Invaders era adornar el juego original con algunas de las nuevas características de los actuales juegos masacra marcianos -más energía y desplazamientos-, por ejemplo. Funciona, y el resto del juego es muy entretenido.

GLOBAL 82%

SUPER TENNIS

Ya es casi un viejo, la acción es algo básica, con no muchas veleidades gráficas o toques mágicos para darle un poco de vida. Aunque se puede jugar razonablemente, no es un rival digno para el reciente Wimbledom Tennis.

GLOBAL 82%

SUPERMAN

No está nada mal. Esta versión es mejor que la de Mega Drive, cosa que ya iba siendo hora, ¡hombre! Es rápido, duro y muy, pero que muy jugable.

GLOBAL 75%

STREETS OF RAGE

Como juego de lucha deja bastante que desear, y la estupidez de limitar las figuras en juego a sólo tres debido a su gran tamaño, merece pasar a los anales de la historia.

GLOBAL 63%

TAZ-MANIA

De brillante aspecto y estupendos gráficos, Taz-mania promete mucho más de lo que dá. La poca cantidad de enemigos dice muy poco acerca de su duración. Lo acabarás en un pis pas.

GLOBAL 71%

TEDDY BOY

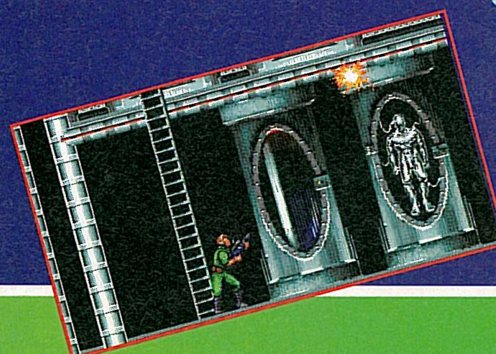
Este cartucho no fue nunca un gran cartucho, pero con su nuevo precio no es una mala compra. Los gráficos no son malos, pero tampoco buenos, y la jugabilidad no es muy allá. A pesr de todo es un juego decente.

GLOBAL 69%

TERMINATOR

Una interpretación genial de la película de 1984. Es mucho mejor que la versión para Mega Drive. Se necesita mucha habilidad para recorrer con fortuna todas las platformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por intentar proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator. Se hace necesaria una investigación.

GLOBAL 82%



TRANSBOT

Este temprano mata marcianos de Sega se ve algo desangelado ante éxitos posteriores, como por ejemplo R-Type, pero por lo menos tiene algunas armas más para mantenerte ocupado. La otra ventaja es que es un cartucho no muy caro.

GLOBAL 75%

VIGILANTE

Esta conversión del éxito de los recreativos intenta mantenerse todo lo fiel posible, a pesar de los parpadeos y de que algunas de las figuras y sus sonidos son algo liantes. Sin embargo, la jugabilidad se mantiene, por lo que si estás detrás de un mata marcianos no muy pesado, este es tu cartucho.

GLOBAL FALSO

WIMBLEDON TENNIS

Este es el mejor juego de tenis Sega por un minúscula margen. Es rápido, hay muchos modos de juego y el modo campeonato necesita de mucha práctica para ganar. El modo dos jugadores es aún más divertido. No estaría de más considerarlos si tienes algún jugador más m rodeando.

GLOBAL 80%

WONDERBOY

Aunque empieza ya a mostrar su edad y es un poco repetitivo. Wonderboy es aún hoy día una buena oferta, con sencillos gráficos y una banda sonora de lo más alegre.

GLOBAL 80%

WONDER BOY IN MONSTER WORLD

Aventura arcade de gran intensidad, Wonderboy in Monster World presenta el desafío suficiente como para no aburrirse con él, además, es muy divertido y cautivador.

GLOBAL 88%

WONDERBOY III

Mejor que el primero por una gran diferencia, es un juego que estará en tu consola durante mucho tiempo, pero tampoco es un juego qu e vayas a terminar en dos días. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es un juego de Golf. ¿Qué más podemos decir? Bién, tiene un campeonato exclusivo, acción realista, muchos campos y es un completo desafío. Si te gusta el Golf y estás buscando un buen juego de golf, ¿por qué no este?

GLOBAL 92%

WORLD GAMES

Contando con andar sobre troncos, montar sobre toros, saltar barriles y alguna que otra cosa, es completamente desesperante. Aunque gráficamente es muy agradable, pronto se vuelve muy aburrido y terminal. Mejor te olvidas de él.

GLOBAL 50%

WORLD GRAND PRIX

Un juego de carreras muy decente que es gráficamente impresionante y te reta a un dasafío completo. No es tan bueno como Super Monaco GP, pero es lo suficientemente diferente como para tener los dos.

GLOBAL 81%

WWF STEEL CAGE CHALLENGE

Este juego es tan divertido como encontrarse al más antipático de tus vecinos en el ascensor. La lucha WWF siempre ha sido interesante, pero nadie la había aplastado de esta manera.

XENON 2

Otra conversión de Amiga, esta vez del super juego de desplazamiento vertical de los Bitmap Brothers. Los gráficos son geniales, pero el desplazamiento es algo lento y maniático. Sin embargo, lo que cuenta es la jugabilidad y Xenon 2 la mantiene bien alta. Si tuviera unos cuantos niveles más, saría un clásico.

GLOBAL 84%

GAME GEAR

BATMAN RETURNS

Estupenda adaptación de la idea de la película. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se deja jugar mucho mejor que en la versión de Mega Drive. Una compra decisiva para jugadores expertos.

GLOBAL 79%

CHUCK ROCK

Sus fantásticos gráficos, su animación de fenomenal factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de lanzamiento de rocas lo convierten en uno de los mejores juegos de acción de plataformas que puedes conseguir para la Game Gear.

GLOBAL 90%

COLLUMNS

Es un buenísimo clónico de Tetris. en lugar de hacer líneas horizontales, tu objetivo es crear filas de colores con ayuda de los bloques de cristales en caída. Rápido, adictivo y muy desafiante, pero al mismo tiempo relajante. Una buena compra.

GLOBAL 85%

CRASH DUMMIES

El baile de San Cristobal (patrón de los conductores). Este cartucho es de lo más dulce, tienes que estrellar a los Dummies contra la pared procurando que se destrocen lo más posible. Muy interesante y macabro.

GLOBAL 85%

DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER

¡Args! ¡La gran fortuna de Tío Gilito ha sido robada por una malvada bruja! Deteniéndose solamente a recoger su mazo, el Pato Donald la persigue a lo largo de varios niveles de desplazamiento horizontal. Lo que tenemos aquí es un mega-juego de plataforma que inclu so dura más que Sonic the Hedgehog. Una opción para la Game Gear que no debe faltar en tu biblioteca de juegos.

GLOBAL 92%

G-LOC

Vuela sobre el paisaje tridimensional derribando aviones e instalaciones enemigas en esta conversión de la máquina de monedas de Sega, que ya era sorprendente en el aspecto gráfico. Los GLOBAL s de G-Loc no están mal, pero el juego tiene un ritmo bastante frenético y dispones de un montón de niveles que superar.

GLOBAL 82%

INDIANA JONES III

Unete a Indiana Jones en sus correrías por cinco niveles de acción de plataformas, tratando siempre de estorbar a los nazis en sus esfuerzos por localizar el Santo Grial. Gráficamente te proporciona exactamente lo que la Game Gear puede ofrecer. Pero es una pena que sea tan difícil, ya que tiende a cansarte un poco, pero de todos modos es un juego bastante bueno.

GLOBAL 83%

CATALOGO DE JUEGOS

LITTLE MERMAID

¡Qué bonitas son las películas de Disney! Pues no, este cartucho no es todo lo bueno que debiera ser. Como juego es pésimo, corto y difícil de controlar. Estupendo para los niños, pero nulo para los mayores. Evítalo.

GLOBAL 43%

MICKEY MOUSE

¡Oh, no! ¡Una bruja enloquecida, llamada Mizrabel, ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey! Por eso, inevitablemente Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataforma del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para la Game Gear.

GLOBAL 91%

MICKEY MOUSE 2

Probablemente la mejor aventura arcade para Game Gear. Llena de colorido y desbordante fantasía, Mickey Mouse 2 gustará a todo el mundo, especialmente a los más pequeños. ¿Qué haces que no sales a comprarlo?

GLOBAL 92%

NINJA GAIDEN

Conviértete en Ryu, el maestro ninja, en su travesía por los escenarios de desplazamiento horizontal, dando palizas a troche y moche a los diabólicos seres con los que te encuentras. Es muy rápido extremadamente frenético, y lo único que lo estropea es que es demasiado fácil.

GLOBAL 86%

OUTRUN

Ponte al volante de un Ferrari Testarossa y acelera a tope por las carreteras tridimensionales para cruzar el primero la meta en la agotadora carrera Outrun. Sus gráficos son bastante decepcionantes y los sonidos son como gorjeos, pero el auténtico problema es que el juego no es lo bastante divertido.

GLOBAL 64%

OUTRUN EUROPA

Correr a toda velocidad a bordo de Porsches, jetskis o motocicletas puede ser superdivertido en la vida real, pero en la Game Gear, con un planteamiento repetitivo, unos gráficos bastante sosos y un movimiento tridimensional traqueteante no lo es tanto. Sólo medio- medio.

GLOBAL 63%

PENGO

Ponte la heroica capa de un pingüino con sed de venganza y aplasta los invasores merodeantes con bloques de hielo en esta aceptable conversión de la antigua máquina de monedas. Al igual que PacMan, es sencillo y bastante adictivo, pero la novedad desaparece rápida mente.

GLOBAL 48%

PRINCE OF PERSIA

Primeramente visto en Pc, Prince of Persia fue el primero de los juegos en mostrar esa fluidez de movimientos y estupenda animación de los personajes. Es un cartucho que DEBES tener.

GLOBAL 91%

SHINOBI

Cinco niveles de tajos y estocadas frenéticas te esperan en esta adaptación para Game Gear de la máquina de monedas de Sega. Este juego tiene unos gráficos y un sonido excepcionales, además de un planteamiento que te hace volver a tu Game Gear una y otra vez.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG

El famoso erizo azul de lomo puntiagudo de Sega llega a la Game Gear en este rápido juego de plataformas con unos gráficos excepcionales. Es un excelente título para la Game Gear, en el que la tecnología de 8 bits se aprovecha al máximo. Es divertido y adictivo (a unque un pelín fácil) y merece la pena tenerlo.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG II

De nuevo las púas de nuestro querido erizo azul hacen su aparición, mezcladas con animados gráficos, un planteamiento acelerado y un nivel de máxima dificultad, que lo convierten en una admirable continuación, a pesar de la notable ausencia de Colitas. Sin embargo , la reducida visibilidad hace casi imposible ver dónde va Sonic, y en qué se está metiendo. Sin embargo sigue siendo Mega-divertido y sería una tontería no tenerlo.

GLOBAL 80%

SPIDERMAN

El sorprendente Hombre Araña llega a la Game Gear para enfrentarse al Kingpin, a Venom, al Lagarto, al Doctor Octopus, a Electro, al Hombre de Arena y al Duende en una serie de etapas de desplazamiento en ocho direcciones. Es muy divertido de jugar y enormemente desafiante. Una opción obligada para todos los posibles lanzadores de tela de araña e incluso para cualquiera que busque un buen juego de plataforma.

GLOBAL 86%

STREETS OF RAGE

Streets of Rage para Game Gear es un producto gráficamente sorprendente ¡tanto que es casi exacto a la versión de Mega Drive! Aunque sólo hay dos personajes, la acción luchadora de los niveles de desplazamiento es tan divertida como siempre. Hay un par de puntos débiles, como por ejemplo que te dan una paliza inmediatamente después de recuperarte de otras anteriores, pero de todos modos merece la pena echarle un vistazo. El modo de enlace de dos jugadores es también fenomenal.

GLOBAL 80%

SUPER KICK OFF

Esta conversión para Game Gear del mejor juego de futbol jamás creado es un auténtico éxito, con una acción frenética y de rápida respuesta y un sorprendente manejo del balón. Con uno o dos jugadores, casi se podría decir que es el milagro de las consolas, por lo que en estos momentos es el mejor juego que se puede adquirir para la Game Gear.

GLOBAL 96%

SUPER MONACO GP

Uno o dos jugadores pueden tratar de satisfacer su necesidad de velocidad participando en Super Monaco Gp. Esta conversión no es mu y fiel a la máquina de monedas de Sega, pero ofrece una cierta diversión. Desgraciadamente, la acción cansa muy rápidamente y los gráficos y el sonido son pura porquería.

GLOBAL 58%

SUPER SPACE INVADERS

Versión revisada y adecuada a los nuevos tiempos del ya clásico Space Invaders. Sigue siendo uno de los mejores matamarcianos de toda la historia de los juegos. Si te consideras un gran jugador y no lo tienes, malo.

GLOBAL 91%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es una excelente simulación de golf con perspectiva en tercera persona de US Gold. Los gráficos son bastante detallados y el sonido es fabuloso, con unas divertidas voces sarcásticas. Con sus cuatro campos de 18 hoyos, te ofrece mucho juego por su precio. Una apuesta esencial.

GLOBAL 92%

RASTRILLO

¿Sabéis lo que es un rastrillo? ¿no?, nosotros os lo explicamos. Viene a ser algo así como una especie de sitio en el que todo el mundo puede entrar y exponer sus artículos, bien para comprar nuevos, bien para vender los viejos, o para cambiar los que ya tiene.

Esta página intenta ser eso mismo, pero a lo SEGA, o sea, para que vosotros podáis intercambiar vuestros cartuchos de juegos, o venderlos, o comprar otros nuevos. También podréis vender vuestra consola o accesorio, o quien sabe, quiza encontreis aquel joypad que un día visteis en algún sitio y resulta que era demasiado caro.

Rellenad el cupón de la parte inferior y a ver si tenéis suerte y podéis deshaceros de todo aquello que no os guste o ya estéis cansados.

Vendo 13 juegos de Mega Drive por 25.000 pta. Sonic I y II, Alien Storm, James Pond II, Lakers-Celtics, Tazmania, Streets of Rage I, Super Hang-On, Super WWF, Out Run, European Club Soccer, Thunder Force IV, Centurion Defender of Rome. Llamar al mediodía al 951 - 484591 preguntando por **MIGUELILLO.**

Vendo juegos para Mega Drive: Populous, Thunder Force IV y Warpspeed a 4.500 pta. Xenon 2 a 4.000 pta. Hellfire y Starflight a 3.000 Pta. Llamar al 98 - 350358 y 985 - 5541874, preguntar por **ALFONSO.**

Vendo juego Crack Down para Mega Drive por 3.000 pesetas.

MANUEL DEL RIO VILLAR
C/Moreno nº 7 P 2
49001 Zamora

Cambio juego Super Wrestlemania de Mega Drive por otro como Sunset Riders, Tiny Toons, X-Men, Side Pocket, Turtles V, Fatal Fury, Summer Challenge. Llamar al 93 - 654 67 05 y preguntar por **RAUL.**

Vendo Master System 2 con 10 juegos y un año de vida. Llamar al tlf 365 06 70 de Valencia preguntando por **CESAR.**

Quisiera Cambiar el juego Indiana Jones por Paperboy o Alien 3 de Master System. LLamar al 22 11 47 de Lérida y preguntar por **J. ALBERTO.**

Vendo Master System II con 4 juegos valorada en 30.000 Pta. por solo 20.000 Pta. Cambiaría por Mega Drive.

Vendo Adaptador Mega Drive y juego Sonic por 7.000 Pta. Llamar al 85 38 65 de Ponteverdra y preguntar por **CESAR.**

Cambio juego Impossible Mission por Ninja o bien por Rastan para Master System. Llamar al 31 96 72 de Zaragoza y preguntar por **IVAN.**

Vendo juego QuackShot para Mega Drive. Esta nuevo con caja e instrucciones. El precio es de 4.500 pta. Llamar al 96 - 359 73 64 y preguntar por **CARLOS.**

Mandad este cupón a:
Rastrillo Mega Sega
Ginzo de Limia, 53 - Bajo

CUPON PARA UN PUESTO

Rellena este cupón con lo que quieras comprar/vender/cambiar. Pero enróllate y escribe claro que no tenemos ganas de dejarnos los ojos.

NOMBRE ____________________
DIRECCION ____________________
CODIGO POSTAL ____________________
POBLACION ____________________
PROVINCIA ____________________
TELEFONO (OPCIONAL) ____________________
TEXTO ____________________

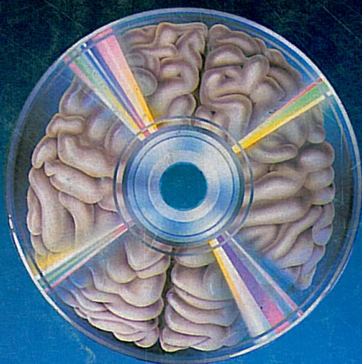
☐ COMPRO ☐ VENDO ☐ CAMBIO

VIVE LA REALIDAD ABSOLUTA



Siente las cosas como son. Videojuegos con personajes reales que obedecen tus ordenes. Estrellas de la pantalla a las que tú puedes dar vida. Es la realidad absoluta. Ponte al mando de un procesador 68.000 que unido al de tu MEGA DRIVE hace realidad tus sueños a una **velocidad** de **20,1 MHZ.** No te conformes con menos. Siente un nuevo movimiento en los gráficos, ampliación, rotación, Scroll... Zoom...¡ CAMBIARAS DE CHIP ! Es tu nueva realidad.

CONTROLA LA MEMORIA INTEGRAL



Cuestión de poder. Controla una memoria de **6 MEGAS** que te permite acceso inmediato y agilidad absoluta a la hora de transmitir datos a tu videoconsola. Una inteligencia privilegiada despierta en tu MEGA DRIVE.¡ La Videoconsola pensante ! CON JUEGOS DE CASI 5.000 MEGA-BITS... ¡ EL FUTURO ESTA EN TUS MANOS !

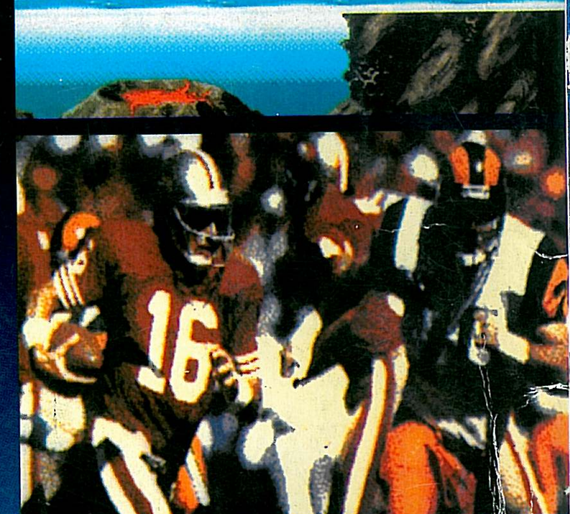
DISFRUTA EL SONIDO TOTAL



Siente la música, **¡TU MUSICA!**. Disfruta del reproductor de sonido más avanzado que existe. Programa tus canciones, busca el fragmento que quieras, repite los temas que molan , escucha la voz de tus autores preferidos. La filarmónica está en tu MEGA DRIVE. ¡ SALTA AL ESCENARIO ! La música la llevas dentro, ¡DEMUESTRALO CON EL KARAOKE ! Interpreta tus temas de siempre¡ TE VAN A OIR !











EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:

MEGA DRIVE

SEGA